

VALAMI A SZEMNEK:

**GP500**

**PRINCE OF PERSIA 3D**

**SOUL REAVER**

VALAMI AZ AGYNAK:

**PANZER GENERAL 3D**

**FIGHTING STEEL**

**EASTERN FRONT II**

**CIV 2: TEST OF TIME**

...ÉS VALAMI FREDDIE KRUEGERNEK:

**SHADOWMAN**



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉL

# CRASH

## BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash    Komodo Moe    Jet Pack Crash

Coco Bandicoot    Dr. Neo Cortex    Tiny

# CRASH

## BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash    Dingo Dile    High Flying Crash

Dr. N. Gin    Wave Rider Coco    Dr. N. Tropy

# SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor    Viper King

Mandarin Spawn    Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart    The Necromancer

# DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Battlelord    Duke Nukem    Octabrain

# METAL GEAR

## SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake    Revolver Ocelot    Psycho Mantis

Solid Snake    Meryl Silverburgh    Sniper Wolf    Vulcan Raven    Ninja

# TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama    Nina Williams    Paul Phoenix    Ling Xiaoyu

# TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima    True Ogre    Evil Jin Kazama    Yoshimitsu

# QUAKE


2999,- FT/DB

Marion    Athena    Iron Maiden    Tank




# MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

## MARIO KART 64 3999: FT/DB




Bowser Yoshi




Mario

## STAR WARS EPISODE I 2999: FT/DB


THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Seamus Peggins, 3- R2-D2, 4- Dooku, 5- Yoda



1- Boss Noss, 2- Bo-Kale Mawata, 3- Cleggbot, 4- Mace Windu, 5- Count Dooku


## RESIDENT EVIL 2 3999: FT/DB



Zombie Claire Redfield Leon S. Kennedy



William G. F. William G. F.



William Bickin & Sherry Ada Wong & B.A.



Hunk & Sherry

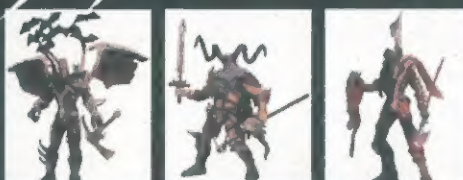
## ZELDA 4999: FT/DB

THE LEGEND OF ZELDA

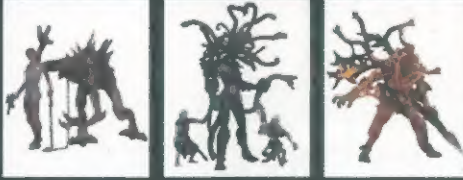


Link Ganon

## SPAWN 3999: FT/DB



Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raetus

## AUSTIN POWERS 3999: FT/DB



Fat Bastard



Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Austin Powers

## TOMB RAIDER 3999: FT/DB



Lara & Motorbike 3999: FT/DB



Lara & Tiger 3999: FT/DB Jungle Outfit 5999: FT/DB Wetsuit 5999: FT/DB

Ami a képes listánkból kimaradt...



1999: FT/DB



3999: FT/DB



MARVEL vs. CAPCOM 4999: FT/DB



2999: FT/DB



CARNAGE 2999: FT/DB



ALIENS 2999: FT/DB



3999: FT/DB

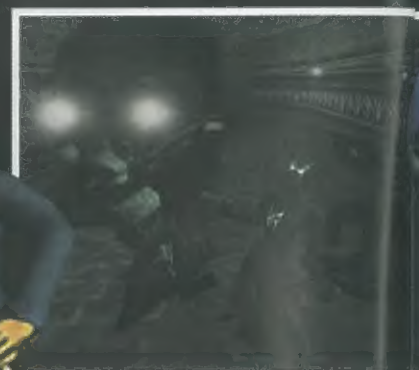
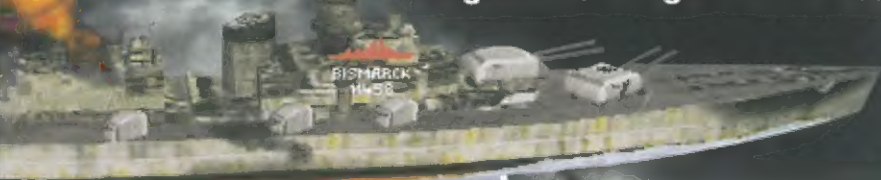


# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 10. SZÁM, 1999. OKTÓBER

## 22 Minden löveg: tűz!

Húzza be mindenki a nyakát, mert a világ valaha volt legnagyobb hajóinak ágyúi dördölnek el a Fighting Steelben, a II. világháború tengeri összecsapásaiban!

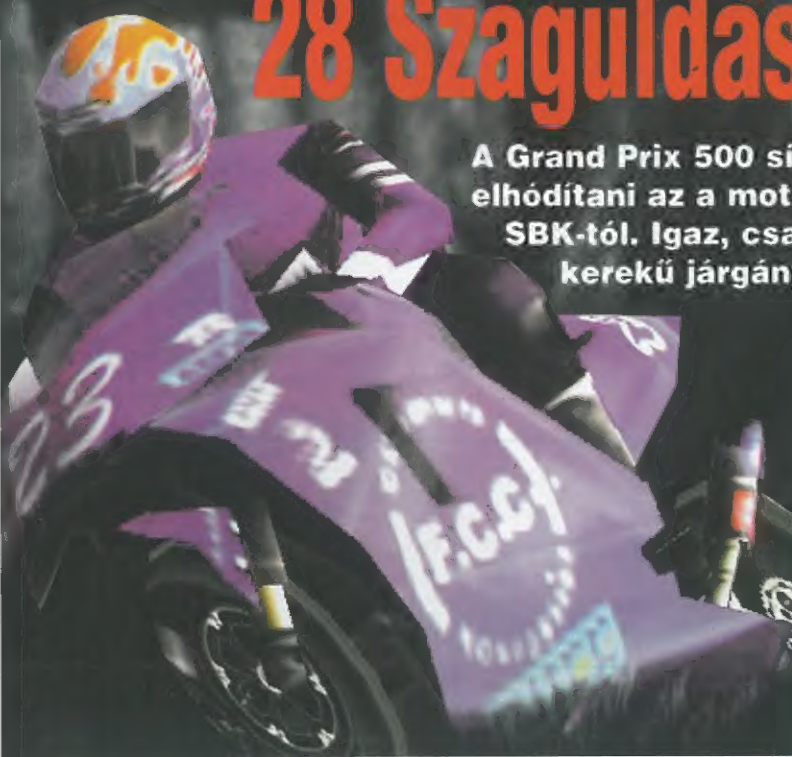


## 32 Vitorla balról!

Kalózok, muskéták, fregattok és persze jópár hordó rum. A Cutthroats a 17. századi karibi kalózvilágot varázsolja a monitorokra a Pirates! legjobb hagyományainak alapján.

## 28 Száguldás, Honda...

A Grand Prix 500 sívító motorokkal próbálja elhódítani az a motorversenyek trónját az SBK-tól. Igaz, csak az 500 köbcentis két-kerekű járgányok mezőnyében...



## 26 Új c

Mostanában tevé-  
jobb Civilization-  
deti Civ2-nek is  
átruccan egy kicsi  
világába is.







# 10 Horrorshow!

A számítógépes borzongás kedvelői most két kört is futhatnak kedvenc pályájukon, bár a Shadowman vs. Soul Reaver mérkőzésnek az előbbi a favoritja.

## ivilizációk hajnala

van a könyvespolc jobbnál-  
tánczatokkal. Erre az ere-  
uszáj volt kiterjednie, és  
it a sci-fi és a fantasy



<b>HÍREK</b>	<b>4</b>
<b>GORKY 17-ELŐZETES</b>	<b>6</b>
<b>STAR TREK-ELŐZETES</b>	<b>7</b>
<b>PANZER GENERAL 3D</b>	<b>8</b>
<b>SHADOW MAN</b>	<b>10</b>
<b>EASTERN FRONT II</b>	<b>14</b>
<b>PRINCE OF PERSIA 3D</b>	<b>18</b>
<b>SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN</b>	<b>20</b>
<b>FIGHTING STEEL</b>	<b>22</b>
<b>CIVILIZATION II: TEST OF TIME</b>	<b>26</b>
<b>GP 500</b>	<b>28</b>
<b>GULF WAR</b>	<b>30</b>
<b>CUTTHROATS</b>	<b>32</b>
<b>EVERQUEST</b>	<b>34</b>
<b>FORCE 21</b>	<b>36</b>
<b>FLY!</b>	<b>38</b>
<b>CINKELT LAPOK</b>	<b>40</b>
<b>CSEVEGŐ</b>	<b>44</b>

### Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

### Főszerkesztő:

Kiss László

### Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

### Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

### Levélábrázolás:

Recent Kft

### Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

### Kiadja:

### COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

### Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

### Terjeszti:

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

### Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft)

1389 Budapest, Pf. 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

Vészhelyzet! Nem, nem, rosszul gondoljátok, ha arra gondoltok, hogy Ross doktor és emberszabású emberszabásainak népes kompániájának újabb kalandjai következnek – a segélykiáltás csak annak szövege, hogy T.J. elrabolta a Panzer General 3D-t és teljes illegálisba vonult vele. Szóval T.J. WANTED! (Ha valaki látna esetleg, akkor legyen szíves leadni az 576 Kbyte szerkesztőségében szerény tisztelet- vagy vándorfejében. Élve vagy halva, az tulajdonképpen mindegy – de mindenképpen a játékkal együtt!) Ez a gaz manőver persze nem jelentette azt, hogy nem tudunk volna mivel játszani ebben a hónapban, hiszen két pszichothrillerbe hajló Tomb Raider-utánczat mellett egy rakásnyi remek stratégia is beüzemelésre került. Kettő ráadásul a nosztalgiahullám jegyében: a Civ2-nek új kabátot és új zsebeket varrtak a Microprose-nál, a Cutthroats nevű kalózszoftver pedig szinte megegyezik a nyilván mindenkiben roppant kellemes emlékeket ébresztő Pirates! nevű legendával. Hosszú és álmatlan őszi éjszakákra készüljétek...  
Apropó! Tídadidampadidam! Szolgálati közlemény következik: szerkesztőségünk e-mail címei októbertől megváltoztak (ld. feljebb, az impresszumban). Ennyi elég is lesz előjáróban, ugorjunk fejést a játékok e hóra rendelt tengerébe!



## APRÓSÁG

■ Elég nagy divat mostanság a sikeresebb számítógépes játékok megfilmesítése, de a Columbia új szerzeménye azért elég megdöbbentő: ők ugyanis a Xatrix Redneck Rampage című játékából óhajtanak filmet gyártani. Leonard és Bubba tehát nemsokára a filmvászonon is folytatja alkoholgőzös ámokfutását az USA Arkansas államában leszállt UFO-kra vadászva. A film 2001-re várható, addig meg esetleg reménykedhetünk, hogy a Xatrix új játékát, a Kingpint meg Quentin Tarantino akarja majd celluloidra vinni.

■ Nyilván senkinek sem kell Douglas Adams "Galaxis Útikalauz stopposoknak" c. kis ötrészes "trilógiáját" bemutatni. Adams és Digital Village nevű fejlesztőcége a Starship Titanic után most egy 3D akció/kalandjátékon dolgozik, amely az Útikalauzon alapul, és a játékos Arthur Dentet kíséri végig az Univerzumban tett kis körutazásán. A megjelenése 2000 végére várható. Csak semmi pánik!

■ Tovább erősítgeti magát az Activision. Legutóbb egy igazán nagy hatást sikerült elcsiklania magának. Peter Molyneux (a Populous, a Dungeon Keeper és még sok súlyos büntény elkövetője) a Lionhead következő két játékának kiadására velük szerződött le. A játékok címe még nem ismert, de a Black and White-ből kiindulva nyilván Ballentines és Jack Daniels lesz.

■ Ha már a Dungeon Keepernél tartottunk: a 2. rész szerzőgárdája némi kiegészítőként munkálkodik a játékhoz: készül többek között jónéhány új szint, új szörnyekkel, továbbá egy játékszerkesztő is. Az elképzelés nem egy mission disk – a cuccok ugyanúgy ingyenesen letölthetők a Bullfrog site-járól, mint az előző új pálya.

## WARCRAFT III



Talán nem szükséges különösebb kommentár a fentebb éktelenkedő címhez. Ki ne ismerné az előző kettőt, amelyek életet adtak egy új játéktípusnak – mégha ezt a bizonyos stílust szinte kizárólag Command&Conquer-klónként emlegetik. A frankó kis márkanévét már próbálták tovább vinni, de a grafikus kalandjátéknak induló Warcraft Adventures mintegy millió dollár elköltése után a fiók aljába került – annak ellenére, hogy a rajongók zajos tüntetést rendeztek mellette az Interneten. A Blizzardnál szemlátomást még mindig nem bírnak magukkal: ha valaki ugyanis azt hiszi, hogy a trilógia harmadik része is a real time stratégiák népes táborát hivatott majd egykoron gazdagítani, az mélyen téved. A szerzők ugyanis az új alkotást a frappáns "szereplájszós stratégiai játék" néven emlegetik, ahol sokkal nagyobb szerepet kap a hősökkel történő kalandozás vagy az NPC-kkel való eszmecsere, mint mondjuk a nyersanyagok bányászata vagy a hatalmas csapásmérő seregek kiépítése. A történetben



összesen hat faj szerepel. Az első kettő természetesen már ismerős lehet az előzőkből, bár az némileg meglepő, hogy az orkok és emberek nem igazán egymást próbálják elverni, sokkal inkább a földjükre támadó démonok hordáit. A másik három faj egyelőre még titok, az viszont biztos, hogy mindegyiket tudjuk majd irányítani. Hogy azért RTS-fanok se lázadjanak fel, lesznek azért csapatok, amelyek három kategóriára oszlanak: az elsőbe tartoznak a teljesen mezel csapatok, amelyek azért fajtájuktól függően egy-egy speciális tulajdonsággal fognak bírni; a másodikba a hőscsapatok (amelyek a mezeleket parancsnokolják); a harmadikba pedig a legfontosabb szereplők, a hősök. Utóbbiakból minden oldalnak maximum 6-6 lehet, és pontosan azt csinálják, mint amit a hősök szoktak a frantasy játékokban: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak és különleges skillre tesznek szert. A játékos otthonában lesz építkezés is (mintegy harmincféle épülettel), továbbá lesz egy fejlődési fa is. A világban a hősökkel ide-oda kalandozva nemcsak csapatokat toborozhatunk, nemcsak mágikus tárgyakkal szerelhetjük fel a hőseinket, hanem a hagyományos kutatás mellett az NPC-ktől (vagy akár egy-egy kaland során) új technikákra tehetünk szert. A legmeglepőbb azonnal mindenképpen a látvány lesz, a játékhoz ugyanis egy saját 3D engine-t írtak (bár szoftver rendszeres üzemmódban is menni fog). A játéknak még nincs várható megjelenési időpontja (egy Blizzard-játéknál egy ilyen dátum egyébként is erős fenntartásokkal kezelendő), de ha további részletek szívárognának ki róla, még mindenképpen visszatérünk rá.

## ATLANTIS II

A Cryo játékprogramjai tulajdonképpen rendszerint nem jelentenek különösebben nagy újdonságot, hiszen már évek óta túlnyomórészt kedvenc stílusukat követik: 3D renderelt kalandjátékokat gyártanak, amelyben a játékos teljes panorámanézetet kap a játéktérrel. Témának is leggyakrabban valami mitológiai dolgot választanak, és nem lesz ez másképpen az egyik legnagyobb sikerük, az Atlantis II részében. Ebben egy atlantiszi hőst alakítunk, aki különféle távoli helyekre (szám szerint ötre: Yucatánba, Tibetbe, Ir-

országba, Kinába és Shambalába) utazik. Az utazása során különféle érdekes figurákkal találkozik (körülbelül 60 lesz belőlük), illetve 18 rejtélyt kell megoldania. A látvány rendszerint mindig kellemes volt a Cryo-játékokban, és erre most még rá is tesznek egy lapáttal: kedvenc grafikus engine-ük ugyanis már 800\*600-as felbontásban tárja a játékos elé a full 3D környezetet, továbbá a szereplők egyéni mimikáival rendelkeznek és természetesen a szinkronnal összhangban beszélnek. A megjelenés az év utolsó negyedében várható.



## B-17

Manapság, amikor minden PC-ben már muszáj ott mosolyognia egy 3D-kártyának, nem különösebben nagy csoda, ha valaki repülőgépszimulátort gyárt. Teli van velük polc, gyakorlatilag a II. világháború összes gépét újra és újra berepülhettük az utóbbi időben. Az már érdekesebb próbálkozás, amikor nem egy vadászgép, hanem egy nehézbombázó a játék főszereplője. A Microprose új játékában ugyanis – többek között – egy B-17 Repülő Erőd fedélzetén találjuk magunkat és az amerikai légi-erő 8. légi hadseregének kötelékében indulunk a fritzek széthbombázására. (Ha valakinek hiányérzete támadna, az természetesen repülhet Mustang, Thunderbolt vagy Lightning vadászgépeken kíséretet, vagy vehetmezteti Bf-109, FW-190, Me-262 vagy akár



Me-163 szárnyakon a német légteret.) A B-17 tízfős legénységéből bárkinek a szerepkörébe beborhatunk a géppuskáskótl kezdve a pilótáig és a bombázótisztig, és ami külön móka, nemcsak szimulátor hanem stratégiai feladatok is várnak bennünket: a 26 történelmi hadjárat bevetésein mi választjuk ki a célpontot, mi választjuk ki a bevetett gépek számát és összetételét, és –



mielőtt elnavigálnánk a lebombázandó célig – még egy nagyon fontos dolgot: a gép orrát díszítő festést. Első nekifutásra igencsak izgalmasnak hangzik az ügy – további konzekvenciák majd a november közepén esedékes startnál kerülnek levonásra.



## SWAT 3

A kommandós játékok terén mostanában, majdnem akkora a verseny, mint mondjuk a Quake és társai mezőnyében: ha egy játékkiadó egyáltalán felvesz a repertoárjába akciójátékokat, akkor biztosak lehetünk, hogy hamarosan szuperemberek kis csoportja is feltűnik közöttük – legyenek azok a szuperemberek a törvény védelmezői vagy éppen hidegvérű gyilkosok. A Sierra készülő játékában az előbbiekre fogunk tartozni, márcsak azért is, mert kedvelt témájuk a Los Angelesi rendőrség különleges akciócsoportja kalandjainak számítógépes játékra való áttüntetése. Csináltak már belőlük lövöldözős akciójátékokat, a második részben izometrikus nézetű real time stratégia-szerűséget – a mostani verzió leginkább a Hidden & Dangerous, vagy még inkább: a Rainbow Sixet idézi. A játékban egy ötfős SWAT-kommandó parancsnokaként ténykedünk, és a két gyakori küldetés mellett 18 éles bevetésre vezetjük csapatunkat. A csapatot irányíthatjuk allesztesen, de szükség szerint kettős osztagokra vagy egységekre is oszthatjuk. Az embereinknek megadhatunk egy követendő viselkedésmódot (lopakodótól Ramboig), tovább egy nagy



kalap parancs is rendelkezésre áll, amellyel például arra utasíthatjuk őket, hogy fedezzenek bennünket vagy például betörjenek egy ajtót. Minden kommandós rendelkezik egy elsődleges löfegyverrel, továbbá másodlagos kegytárgyakkal (bilincs, gázgránát, ilyesmi). Vérszomjasabb hajlamúak nem fognak örülni, de a Rainbow Sixhez képest nagy eltérés, hogy a SWAT tagjai rendőrök – az alapvető cél nem a teljes lélekszám likvidálása, inkább elfogása (így például a löfegyverekbe akár gumilövedék is kerülhet). A játék a harmadik részre teljes 3D-be került, amelyben hatalmas figurák mozognak a dinamikus megvilágított, tükröződő felületek előtt – az élethűségre talán valamelyes garancia lehet, hogy az igazi SWAT tagjai nemcsak a fegyverek és az eljárások kapcsán látták el tanácsaikkal a szerzőket, hanem motion captured technológiával is készültek a játékosok mozgásai is. Várható megjelenés novemberben.



## NEVERWINTER NIGHTS

Mivel a Diablo csillaga még mindig fényesen ragyog, lassan már nem is múlhat el úgy hónap, hogy be ne essen az ablakon némi hír-morzsa egy-két(száz) fejlesztés alatt álló "real time szerepjátékról". Mostani alanyunk több okból is igen figyelemre méltó. Kezdjük mondjuk a fejlesztővel és a környezettel: az elsőt BioWare-nek hívják, a másodikat pedig Omen 3D engine-nek. Mint ahogy a Baldur's Gate-ben illetve a hamarosan megjelenő Planescape Tormentben is láthattuk, ez egy igencsak ígéretes párosítás! A következő említésre váró név a TSR Hobbies, a Dungeons & Dragons licenc tulajdonosa. Több nevet nem említünk, inkább rátérünk a lényegre. Mint ahogy a BioWare-nél büszkén állítják, a Neverwinter Nights lesz a legelső játék, ami a D&D új, immáron harmadszor módosított szabályzatán alapul. (Ezzel ugyan beljebb nem vagyunk, ugyanis mivel jövő nyáron jelenik meg az első új szabálykönyv, semmit nem lehet tudni róla – de hátha valakit ez boldoggá tesz.) A tények mindössze annyit mondanak, hogy a játékban körülbelül 200 fajta szörny és ugyanennyi varázslat várható, a történet színhelye a Forgotten Re-

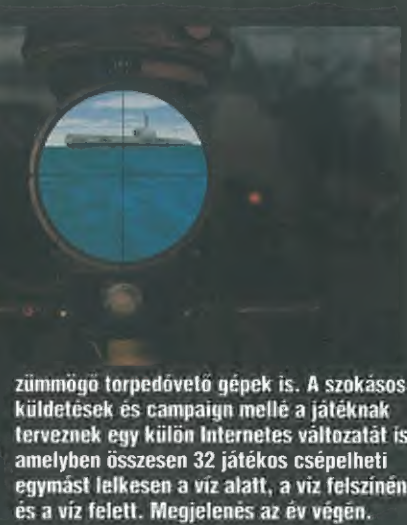


alms jól ismert világa, és a single player játékosnak körülbelül 60-100 órányi tiszta játékidőt ígérnek a szerzők. A meglepetések a multiplayer-játékosoknál kezdene el igazán begyűrűzni, a játékot ugyanis elsősorban erre készítették. Nem is feltétlenül arra, hogy a világ két végén lévő emberke kellemes perceket töltsön egymás békává változtatásával – a legérdekesebb az egészben a játékba épített Solstice Toolset, amelynek segítségével saját világokat hozhat létre, benépesítve őket szörnyekkel, kincsekkel, kastélyokkal, NPC-kkel és egyéb fantasy-kulcsszavakkal, ahol is saját kalandokat találhat ki (nyilván a többi játékos legnagyobb öröme) – ráadásul a világot bármikor szabadon módosíthatja real time-ban. A dolog tehát úgy fest, hogy a játékkal minden játékos egyből igazi dungeon mesterre válhat, ráadásul olyan helyen, ahol az összes többi játékos is az! Az elképzelés arra mutat, hogy az egészet egy önmagát gerjesztő univerzum koletkezik, amely a játékosok számának függvényében gyakorlatilag végtelen. Ha ez bekövetkezik, akkor nem tudni, hogy a Baldur's Gate 2-t kinek fogja eladni a BioWare – de hogy a Neverwinter Nightsot el fogja, az biztos. Kár, hogy várni kell vele a jövő év második feléig.



## SILENT HUNTER 2

Úgy látszik, az SSI-nál mostanában rámentek egy kicsit a nedves elemre: még alig úsztak ki a nyílt tengerre a csatahajók a Fighting Steelben, máris megint valami hasonló dologban forgatják a fejüket – csak most nem a felszínen, hanem egy szinttel lejjebb. Mint a cím és a sorszám is mutatja, elérkezettnek látták ugyanis az időt, régi nagysikerű játékok modernizálására, amelyben egy tengeraltató parancsnoki hidján találja magát a játékos. Az időpont a II. világháború, és a helyszín az Atlanti-óceán, ahol a német U-Boatok farkaskalkái lelkesen vetik magukat a szállítóhajók konvojaira – és némileg kevesebb lelkesedéssel veszik tudomásul, hogy nemcsak virgocombolók hajigálják őket mindentélel durrogó eszközzel, hanem a levegőben dühösen



zúmmogó torpedóvető gépek is. A szokásos küldetések és campaign mellé a játéknak terveznek egy külön Internetes változatát is, amelyben összesen 32 játékos csélpelheti egymást lelkesen a víz alatt, a víz felszínén és a víz felett. Megjelenés az év végén.

## APRÓSÁG

■ Hamarosan tovább dűl a virtuális fantasy-háború, ugyanis az Origin bejelentette, hogy – az Ultima IX után – jövőre megjelenik az Ultima Online 2 is.

■ Kretén zenék rajongóinak igen kellemes hír, hogy az Interstate '76 fantáziadús 1'82 címet viselő folytatásában három még soha ki nem adott Devoszámot is hallhatnak, amelyet a roppant lökött együttes még ugyanabban az évben rögzített. A játékot az Activision egyébként november közepére ígéri.

■ Heroes of Might & Magic-megszállottak előgedetten vehetik tudomásul, hogy Armageddon's Blade címmel októberben jön a kiegészítő a HOMM3-hoz, benne többek között 2 új hősszállyal és 12 szörnyrel.

■ A telepések nem telepedtek rá a babérjaira: a Blue Byte bejelentette, hogy Quest of the Amazons címmel egy új kiegészítő érkezik hozzá, továbbá már dolgoznak a negyedik részen is. Az előbbi október, míg az utóbbi a jövő év végére várható.

■ Az űrbeli telepéseknek sem kell sokáig szomorkodni, mert Allen Crossfire címmel jön a kiegészítő Sld Meier Alpha Centauri-jához új tudományokkal, titkos kutatásokkal és építményekkel, amely az ígéretek szerint majdnem a duplájára terjeszti ki az eredeti játékot. Pedig már az is bőven elég volt...

■ A 486x rendszerint eddig mindig két számmal nagyobb Voodoo-t mutatott be a közönségnek, mint amit az a boltokban éppen megvásárolhattott, de most önmagukhoz képest kezdnek lemaradni. A Napalm kódnevet viselő 4-es sorozat bemutatását idén őszre tervezték, de most már biztos, hogy a jövő év zenéje lesz.



Igen különös dolgot vettek a fejükbe a Metropolis programozói, amikor nekiálltak az évvégi szezon egyik legkellemesebb darabjának ígérkező Gorky 17-nek. Úgy gondolták, hogy összeházasítják három játéktípus legkellemesebb tulajdonságait: a ka-

# GORKY 17



A helyszín ősrégi átokföldje, nagyban hasonlít Budapest egyes részeire

landjátékok izgalmait, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellemességeit és a körökre osztott stratégiai játékok taktikai vonásait. Mindehhez összeszedtek néhány olyan grafikai talentummal megáldott figurát, akik esetleg egy Baldur's Gate-ben is megfeleltek volna és kitaláltak egy meglehetősen bizarr játéktörténetet is, amit nevezhetünk sci-finek vagy horrornak, de leginkább mindkettőnek.

A történet 2008-ban kezdődik, amikor a NATO hírszerzői jelentik, hogy az orosz hadsereg megsemmisítette az egyik, Gorky 17 fedőnevű ún. titkos városát. Az egykori Szovjetunió idején ezekben folytak a legtitkosabb katonai kutatások, de az aktuális orosz kormány azt állítja, hogy a vasfüggöny lehulltával kiűrtették a városokat. A következő évben nemzetközi csapatok kutatják át a lerombolt várost, és egy laboratórium nyomaira

bukkannak. Majd valami jóval kellemetlenebbre: elképesztő mutánsok támadnak rájuk, amelyek egyes részei emberek, a többiek pedig mintha valamilyen állattól vagy rovartól származnának. A média felkapja a hírt, és a NATO nem tehet mást, mint hermetikusan elzárja a várost a külvilágtól, és egy három főből álló akciócsoportot küld a helyszínre a helyzet tisztázása végett.

Igy kezdődik a történet, amelynek kaland szőlán végighaladva ki kell derítenünk, hogy mi folyik a Gorky 17-ben és mi áll az események háttérben. A cselekmény kifejtésénél elsődleges eszközeink a kalandjátékok szokásos arzenáljából kerülnek ki: tárgyakat találunk/használunk, rejtvényeket oldunk meg

és főleg: a többtucatnyi NPC-vel beszélgetve megpróbálunk minél több információhoz jutni. Mivel "egynehány" különös kreatúra nem nézi különösebben jó szemmel ténykedésünket, utunk során rendszeresen nézeteltérésbe keveredünk. Ilyenkor lép be a képbe a stratégiai és az RPG-rész: a körökre osztott küzdelemben a győzelem záloga, hogy a leghatékonyabb támadást hajtsuk végre, amely természetesen annak a függvénye, hogy milyen fejlettek a karaktereink. Hogy a három játéktípust, hogyan illesztették egymásba, azt jól szemlélteti az alábbi példa. Egy csatában péppé verjük az egyik szörnyet, aki megadja magát és kétségbeesetten könyörög az életéért. Cserébe azt ígéri, hogy leleplezi a lázadók egyik csatornában elrejtett lőszerraktárát. Bizonyágképpen odaadja nekünk a kulcsát is. Amikor elfogadjuk és követjük, csapdába vezet bennünket, ahol négy őriási szörny támad ránk minden oldalról...

Mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik. A zoomolható kamera fix nézőpontból mutatja a terepet, de van annyira intelligens, hogy szükség szerint (a játékos például belépett egy épületbe vagy esetleg harc tört ki) a legjobb szögbe váltson. Ennek minden egyes helyszíne egy-egy önálló, előre renderelt 2D háttér, amelyen a 3D figurák mozognak. A szereplők animációjához a csontváz-módszert választották, ami meglehetősen memóriatakarékos megoldás, az így megtakarított helyett viszont megtehető az animációs fázisokkal, hogy minél finomabb legyen a mozgás látványának minősége. A figurák által vetett árnyékokat a valós idejű megvilágítás szolgáltatja, melynek köszönhetően több fényforrás esetén egy-egy figura vagy 3D objektum akár több árnyékot is vehet egyszerre. Igen érdekes effekt a "3D" időjárás is, amely a Robo Rumble című játékban látott módszer erőteljesen továbbfejlesztett változata. (Akinek még nem ment volna teljesen az idegeire a 3D, annak megsűnnék, hogy természetesen a hanghatások is azok.)



Lovagterem, kissé oda nem illő lakókkal



A harcot persze nem csak a sérüléseket jelző repülő számok jelzik



Az oroszoknak szimulációt sikerült kifejleszteniük a nyolcadik utast



Az imádkozó sáska a neve ellenére sem kedveli felebarátait

Az ígéretek és a screenshotok tehát igen kellemesnek tűnnek (sőt, jobbra valóra is válnak, a demo ugyanis már körbepultta az internetet), ráadásul van egy külön jó hír is a játék kapcsán: a Topware magyarországi disztribútórának információja szerint nemcsak magyar nyelvű kézikönyvvel, hanem teljesen magyar nyelven lesz kapható a hazai boltokban.

## Gorky 17

FEJLESZTŐ: Metropolis

KIADÓ: Topware

WEBSITE: [www.gorky17.com](http://www.gorky17.com)

MEGJELENÉS: '99. november





Star Trek: Voyager - Elite Force

Activisionra ruházta a Star Trek teljes számítógépes jogait (hogy mennyi időre, az más kérdés), így 2000-től csak az ő kiadásukban jelenhet meg Star Trek-játék. Az Activision maga is egyből három játékot tervez egyszerre, és a még le nem kegyezett licencekből kifolyólag is várható néhány apróság.

Az tehát már most biztos, hogy a jövőben is kedvenc

játékkal tegeződésben lehetünk minden Star Trek-rajongó.

Az időrendi sorrendre flittyet hányva, kezdjük ST-körutazásunkat az Activision ST: Voyager-sorozatának első várható darabjával, ami az Elite Force alcímet viseli. A játékot egy igen jól hangzó nevű brigád fejleszt: az a Raven, akiknek többek között a

Azzal a megálgatással talán senki nem fog vitába szállni, hogy a számítógépes játékok között a legnépszerűbb univerzum a Star Wars. A dobogó harmadik fokától és lefelé már lehet vitatkozni (bár ott már minek?), de az is vitán felül áll, hogy az ezüstérmet a Star Trek kapná – sőt, ha a játékok számát nézzük, akkor talán még ennél előkelőbb helyezést is sikerülne elcsipnie. A Paramount filmársaság talán maga sem hitte volna, hogy milyen sikeresorozat vár rájuk, amikor 1966-ban úttjára indították a filmet, ami az elmúlt 33 évben egy virágos rákos daganat sebességével kezdett elburjánzani – és ez a folyamat a mai napokban nemhogy lassult volna, de mintha még rőtetek volna egy

# STAR TREK-LÖKET

lapáttal. Az eredeti óta három további önálló sorozat is született (Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine és Star Trek: Voyager), amelyek részei most már lassan elérik a 100-as álmotartárt. Emellett az egyszeri Star Trek-rajongó még kapott 9 egész estét betöltő mozifilmet is, ha esetleg hiányérzete támadt volna.

Egy ilyen tuti név licencére természetesen a számítógépes játékipar óriási is éhes bápa-ként rontottak rá. Természetesen a Paramount licencjogaival sáfárkodó Viacom legnagyobb öröme, amely sajátos üzletpolitikával hol ennek, hol annak a kiadónak adott korlátozott jogokat valamelyik sorozatra vagy nagyfilmre, ami azt idézte elő, hogy gyakorlatilag már nincs is olyan jelentősebb kiadó, aki ne adott volna ki ilyen-olyan minőségű Star Trek-játékot. A helyzet mostanában azonban tisztázódni fog, a Viacom ugyanis tavaly egy exkluzív szerződéssel az

Hexen-2-t is köszönhetjük volt. A névből már lehet következtetni arra, hogy az akciójátékok kedvelőinek fog tőle felcsillanni a számuk, ha másért nem hát azért, mert a látványért a Raven kedvenc "munkaeszköze" a Quake-motor lesz a felelős (abból is a Q3-Arenaé.) A játékos ebben nem a parancsnokok szerepében találja magát, hanem egy elit kommandóegység zászlósaként ténykedik. Az egységnek természetesen az a feladata, hogy a maga kis eszközeivel megoldja azokat a problémás helyzeteket, amikkel a Voyager űrhajó küldetései során szembekerül. Az eszközök természetesen a sorozatban látott cuccok, és fegyverekből várhatóan nyolc darab lesz a játékban, ami a Voyager fedélzetén kezdődik, de lesznek klingon és borg hajókon zajló küldetések is. A tüzerő természetesen fontos momentum egy FPS-ben, de lévén egységről szó, néha jobb eredményeket hozhat, ha nem tesszük ki veszteségeinket a csapat tagjait, azaz a lopakodó stílust is muszáj lesz használni. Nyilván a konkurens Half-Life-ből származó ötlet, hogy a kommandó többi tagjával is tudunk majd kommunikálni, illetve talán lesz egy olyan lehetőség is, hogy szöveges parancsokat is elfogadjunk. A Q3-motortól már nyilvánvaló lehet, hogy az Elite Force a jövő zenéje: megjelenése a jövő év őszén várható.

Star Trek: Voyager - Elite Force



zi 3D akció/kalandjátékot még nem igazán láthattunk Belőlük. Ezen a tarthatatlan állapoton próbál segíteni a Star Trek: The Hidden Evil, amelyen a Star Trek-ügyekben már jártas Presto Studios (ld. ST: The 25th Anniversary) munkálkodik. A történet a Next Generation világán alapul, és tulajdonképpen az utolsó mozifilm, a nálunk is bemutatott In-surrection eseményeinek a folytatása. A történetben egy az Akadémiáról frissen kikerült fiatal tiszt, Sovok zászlós szere-

kategóriába tartozik, és egyaránt irányíthatjuk benne a Szövetséget, a klingonokat, a romulánokat és a borgokat is, és attól függően változik a feladat, hogy melyik éppen fajt is irányítjuk. Megépíthetjük és harcba vezethetjük a különböző fajok 30-nál is több űrhajóját, amelyek között megtalálható a teherhajótól és az építőhajóktól kezdve a fotontorpedókkal felszerelt cirkálókig és csatahajókig egy rakás ST-hajó, köztük természetesen az Enterprise is. A hadműveleteken kívül



Star Trek: The Hidden Evil

űrállomásokat építhetünk, továbbá új kiegészítő felszereléseket is kuthatunk. A laza történet köré épülő 26 küldetés egyikében másikkban akár harminc hajóból álló flotta is tarthat a parancsnokságunk alá. A játék gépeinek modellezéséhez a készítők ugyanazokat a modelleket használták, mint a filmt-rükkökhöz, így tehát gyakorlatilag teljes "élethűség" várható (azt persze nyilván mondanunk sem kell, hogy ehhez viszont kell 3D-kártya), mint ahogy az átkötő videóknban is csupa ismerős alak jelenik meg.

Az Interplay hamarosan megjelenő Klingon Academy és a Starfleet Command című művei mellett a Star Trek-univerzum tehát ezzel a három eltérő kategóriájú Activision játékkal bővül, bár köve hiszem, hogy itt abba is hagynák. Az idő pedig majd valószínűleg eldönti, hogy jót tett-e a Star Trek-játékoknak, hogy egyetlen kézbe kerültek a számítógépes licencjogok.

pét fogjuk alakítani. Az első feladata az, hogy segítsen Picard kapitányéknak a Ba'ku bolygón talált idegen romokat felderíteni. A felszerelés a phaserből, tricorderből és a Kommunikátorból. Az utóbbival tartjuk majd a kapcsolatot Picarddal: a tulajdonképpen összefüggő történet tíz küldetésre tagolható, és minden egyes feladat előtt részletes eligazítást kapunk a feladatokról. A játékmenet logikább a Resident Evil-féle játékok stílusát fogja követni: egyrészt végzünk a kalandozók szokásos dolgait (felfedezzük a terepet, tárgyakat gyűjtünk és használunk, valamint a többi szereplővel kommunikálunk), másrészt bőven akad olyan helyzet, amikor a phaserrel lüvelődözve kell rendet raknunk a ránk vagy akár a békés bolygólakókra támadó különféle lények között. A megjelenést egy vegyes 2D/3D megoldásokra épülő grafikai engine támogatja: a helyszínek háttérre előre rendelt 2D, amelyeken poligonokból álló 3D szereplők mozognak. A játék tehát támogatja majd a 3D-kártyákat, de szoftver renderrel is elkegyeg egy P200-as gépen.

A harmadik Activisionos ST-játékra a Freespace és az űrhajó szimulátorok kedvelői fognak epedő pillantásokat vetni, a Next Generationre épülő Star Trek: Armada ugyanis ebbe a



Star Trek: Armada



Star Trek: Armada



“Hát már semmi se szent???” – előfele ingerült gondolatok motoszkáltak a fejemben, mikor először megpillantottam a Panzer General harmadik részét. Már a program neve is baljós dolgokat sugallt: Panzer General 3D Assault. (Hangsúly a “3D”-n.) No, nem mintha olyan borzasztóak lettek volna a kiszivárgott screenshots, csak épp ehhez a műfajhoz (értsd: tili-toli, körökre osztott stratégia) kevésbé illik a teljes 3D-s megjelenítés. Legalábbis szerintem. Először, s mindenek fölött, nehezen átláthatóvá teszi a csatateret, ami egy vérbeli stratégiai játéknál nem kifejezett előny. Emellett semmi olyan pluszt nem tesz hozzá a program hangulatához, mely indokolná a megnövekedett gépigényt – tehát jogosnak tűnt a megérzés, hogy az SSI galád módon beállt a sorba, s az egyre egészségtelenebb méreteket öltő 3D-mizériát meglovagolva őhajt új híveket szerezni a Panzer-sorozatnak. Üzletpolitikának ugyan nem rossz, ám az én konzervatív szívemnek felért egy tördöléssel.

Ennyi fanyalgás után úgy tűnhet, hogy a PG3DA-t (ej, be szép cím...) a futottak még kategóriába soroltam. Mit tagadjam, az első pár percben felettébb kritikusán szemléltem azokat a fránya poligonokat: valahogy nem akart bejönni az a homályos táj és a kartondoboz-városok. Egy biztos: aki Dungeon Keeper- vagy Populous-szintű vizuális orgiára számít, az csalatkozni fog. A régi motorosokon kívüli ugyanis az SSI grafikusai is ismeretlen tájakra tévedtek, s ez néhol

## VAN ÚJ A NAP ALATT

Az SSI ezúttal nem csak a régi, felülnézeti perspektívával szakított, hanem az eddigi Generalok irányításával és szabályaival is. Alighanem az a cél lebegett a hiénalakú managerek szeme előtt, hogy egy egyszerűbb, a szélesebb rétegek számára vonzó rendszert csináltatnak. Példának okáért a szokásos, “pontért egységet” szisztema végleg a süllyesztőbe került: minden ütközet előtt meghatározott számú egységet és parancsnokot pakolha-

ponton túl már csak gyengébb minőségű felszereléssel tölthetjük fel hadainkat. Ez a gyalogság illetve légvédelem esetében nem sok gondot okoz, ám a légierőnél illetve harckocsiknál igen hűsbavágó probléma lehet. Franciaország és Anglia elfoglalására például csak egy, azaz egy darab Me-109-est kapunk, a többi vadászpilótánk legfeljebb Me-110-el próbálkozhat. A téma ismerőinek fölösleges is lenne bizonygatnom, hogy ez miféle problémákhoz vezethet az a tömegesen előrajzó Spitfire-ek gyűrűjében.

leges képességeket. Ez akár 7-8 akciót is jelenthet, amihez legalább ennyire tapasztalt parancsnok is kell – tehát egy-egy veterán egység valóban aranyat ér. A már emlegetett különleges képességek szintén megérnek egy misét, feltűnésük nem csak színeesebbé, hanem összetettebbé és realisabbá is tette a játékot. E különleges képességek függnek a parancsnok személyétől és az általa irányított egység típusától is, használatuk általában egy akcióba kerül. A választék finoman szólva is óriási: az orvótá-

# ÚJJÁSZÜLETÉS

# PANZER GENERAL 3D ASSAULT



Szervusz, Cruiser tank, én vagyok a 88 mm-es légvédelmi üteg. Ezt a támadás-dolgát tényleg komolyan gondoltad?



Hahh, mocskos ghurka, szóval bántod a szegény kis felderítőmet? Na várj csak, mindjárt beut északról az a rohamlőveg...

meg is látszik művükön. Aztán lassacskán hozzászóltam e – Panzer Generalhoz méltatlan – perspektívához, s elkezdtem magát a játékot kóstolgatni. Jelentem alássan: határozottan kellemesre sikeredett.

ni, mint az eddigi részekben, hisz a felszabadult helyre azonnal berendelhetjük a következő csapatot. A probléma ott kezdődik, hogy minden egységből csak egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésünkre, így egy bizonyos

tunk dicső seregünkbe. Nem tévedés: teljesen mindegy, hogy az adott csapat Panzer II-esekből, Tigrisekből vagy pedig Stukákból áll – a pontokkal együtt a számozgatás is a kukába került. Hogy ez jó avagy sem, ki-ki döntse el maga. Egyrészt nem kell az elavult egységek újrafegyverzésével túl sokat bíbelődnünk, s a sereg összeállítását is küldetésről-küldetésre, teljesen szabadon variálhatjuk. Ugyanakkor viszont a People's Generalban remekül bevált “sok lúd disznót győz” taktika már nem igazán kivitelezhető, s ezzel sok kombinációs lehetőség is kiesett. Emellett az egységekre sem kell annyira vigyáz-

ni, mint az eddigi részekben, hisz a felszabadult helyre azonnal berendelhetjük a következő csapatot. A probléma ott kezdődik, hogy minden egységből csak egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésünkre, így egy bizonyos



Dicső hadaim épp egy vidám londoni kirándulásra készülnek

dástól az álcázáson át egészen a le-rohanásig van itt minden. Az eddigi leírtak alapján gondolom mindenki hatalmas kedvet érez ahhoz, hogy seregét teleszórja a lehető legkeményebb parancsnokokkal – azonban ennek meg van a maga hátulütője. Ezek az úriemberek is foglalják a helyet seregünkben, egy igazán kemény parancsnok akár három (!) egységnyi helyet is elfoglal. Hát tessék, lehet kombinálni... Egységük pusztulásakor a parancsnok eltűnhet, illetve meghalhat: az előbbi esetben a következő ütközetben ismét bevethető, az utóbbihoz pedig aligha szükséges kommentár.



## HADJÁRATOK ÉS EGYSÉGEK

Ami az előbbieket illeti, ezekből igen jól el van látva a program, négy hosszú és négy rövidebb hadjárat várja a vállalkozó szellemű tábornokokat. A legérdekesebbnek ezúttal is a Franciaországból induló hadjárat ígérkezik, itt Rommel apó személyében kell a jenkit megrendszabályozni – a végső cél ezúttal is egy vidám, washingtoni túra nyélbeütése. A hadjáratok egyébként NAGYON széles szórást mutatnak a nehézséget

Az egységek egymáshoz viszonyított erőssége alaposan megváltozott a Panzer General 2 óta. Az alkotók érezhetően egy szintre szándékoztak hozni a különböző fegyvernemeket, s ez többé-kevésbé sikerült is nekik. A harcokcsik még mindig uralják a sík területeket, mi több, immár városi harcokban is egész jól használhatók. Amennyiben a támadás elrendelésekor egy gyalogos egység tartozkodik deli láncfalpasaink mellett, a megtámadott ellentél (a gyalogsági támogatás miatt) nem kapja meg a terepből adódó jutalmakat. A

nélkül az esélytelenek nyugalmával botladozhatunk végig a városok és utak környékén beásott gyalogosok között. Általánosságban elmondható, hogy a PG3DA-ban nincs felesleges, vagy használhatatlan fegyvernem: minden egységnek megvan a maga szerepe, s egy komoly seregből egyik típus sem hiányozhat teljesen.

### KORREKT DARAB

Az első pillanatok sokkjától eltekintve tökéletesen meg vagyok elégedve

Az irányítás szintén kellemesre sikeredett, bár némely opció (például az egységek listája) igen körülményesen csálható csak elő. A főhadiszállás-képernyő kusza kavalkádja egyébként a mai napig ideges szájrángásra készíttet, szívesen látnám a vétkes kisujját valamelyik SSI-brossúra mellékleteként.

A zene viszont egész egyszerűen zseniális. Ennyire hangulatos és legfőképp kellemes katonai indulókat rég hallottam, ajánlom őket minden vajtűfülű figyelmébe. Tán csak a Panzerlied üde, a Halál 50 órájából megismert taktusait hiányoltam – hiába, a polttical correctness ismét kiütéssel győzött a korhűség felett.

Egy szó, mint száz: a PG3DA (köszönet néked, óh, clipboard!) nagyon kellemes kis játék. Illetve nem is annyira kicsi, hisz a nyolc hadjáraton felül még jópár önálló küldetés is várja a nagyerdeműt. Ezek egy része ugyan a tapasztaltabb stratégiák számára semmilyen kihívást nem jelent, ám a többitel hosszú hónapokon át el lehet szórakozni. Külön dicséret illeti a játék alkotóit, amiért nem elégedtek meg a leves felmelegítésével – a parancsnokok, különleges utasítások és



"Régi mániám, tankkal végigmenni Hollandián..."



Ime a főhadiszállás: Nem túl szép, de legalább áttekinthetően

gyalogos egységek amúgy is határozottan halandóbbak lettek, ami elsősorban a légiro és a tüzérség erősítésének tudható be. Ez utóbbiak már többször, körönként akár háromszor is képesek tüzelni – tehát nincs az a beásott gyalogos egység, mely a megfelelő támogatás nélkül akár egyetlen körre is fel bírja tartani egy erősebb támadó-éket. Ugyanak-

a PG3DA-val. A grafika ugyebár olyan, amilyen – meglehetősen szokatlan, közeli nézve nem is túl pofás, ám a célnak végső soron megfelel. Jómagam eddig tén három alkalommal váltottam perspektívát, ami szerény véleményem szerint két dologra utal: a) előzetes aggodalmaim ellenére a játékter tükéletesen átlátható, b) tük fölösleges volt ezzel a 3D-s lzével szórakozni. Az egyetlen zavaró momentum az volt, hogy a csukaszürke uniformisban feszítő német egységek hajlamosak elveszni a városban – ez London bekerítésénél például roppant idegesítő volt.

utánpótlás megvariálásával új izeket is belecsempészték e méltán legendás sorozat legújabb részébe. Hozsanna nekik.

T.J.

illetően: az olaszok elleni hadjárat például nevetségesen egyszerű, ám a Kesselring vezette csaták egyenesen rémálomba illőek. Ez utóbbiban már az első ütközet ötödik körében akkora szövetséges ellentámadás történt képen, hogy csak néhány meglepett pislogásra futotta hadvezéri géniuszomból. Szóval kihívás, az van. Muszkák viszont nincsenek, ami azért igen nagy udvariatlanság az SSI részéről. Azt megértem, hogy az orosz szoftverplac kevésbé jelentős, mint a germán vagy angol-szász, de azért nem kellett volna a II. világháború legvéresebb hadszínteréről teljesen elfeledkezni. Ejnye.

állandó le és fölpackolászás rengeteg akciót elvisz, így nem árt a tüzér-parancsnokokat állandóan fejleszteni. A légvédelemre nagyjából ugyanezek igazak, akárcsak a páncéltörő lövegekre – különösen a németek számára nélkülözhetetlen a két fegyvernem. Az egységek megnövekedett hatótávja és ütőereje miatt a pontos felderítés értéke is megnőtt, e



Ez a páncéltörő löveg már tudja, hogy nem jó Stuka alatt lakni

### Panzer General 3D

FEJLESZTŐ: SSI

KIADÓ: Mindscape

WEBSITE: [www.ssionline.com](http://www.ssionline.com)

MEGJELENÉS: október

#### Ketűjére

Minimum: PII-233, 64MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: PII-300  
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx  
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

**Karakterisztikus tulajdonságok**

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavaltosság	
Zenebona	

#### Summa summarum

Szép is, jó is – de miért akartak belőle Populous3-at csinálni?

## végítélet

# 90%



A kérdés örök: vajon mi vár ránk a halál után? Hát egy biztos: ha a Shadow Manben járhatunk. Halálmezsgyé, akkor én meg nagyon sokáig szeretnék élni... A Shadow Man egy horror játék, még hozzá nem is akármilyen. Nem is annyira a szörnyetörő, hanem a féltől, a zombiktól, és az alvilági démonoktól lövöldözik a játékos hátul, ha

nek, hogy az erő, amit keres, létezik, de csak az úgynevezett Sötét Lelkekben. Légio megkéri Jacket: csatlakozzon hozzá, és segítsen felépíteni egy menedékhelyet a túlvilágban, ahol a hozzájuk hasonló lelkek egyesíthetnék erőiket. Ennek központjában a holtak lelkei hajtják az örögi gépezetet, mellyel az Armageddon katonáit előállítják. Légio szavait hallgatva Jack lelkesen átlépi a halál küszöbét. Miután végignézzük a jelenetet, ugrunk időben és térben, s immár napjainkban járunk, egy New Orleans-i háztűz egy szegényes lakásában. Mama Nettie – a voodoo papnő, aki az Árnyak Maszkját Mike mellére operálta – egy különös álmot lát. A profetikus látomás szerint az Apokalipszist őt sorozatgyilkos hozza el. Itt az idő, hogy Shadow Man átkeljen a túlsó oldalra, és elmenjen oda, ahová az örvít és aberrált

gyilkosok lelkei távoznak. Össze kell gyűjtenie a Sötét Lelkeket, még mielőtt Légio egyesítné őket.

A Sötét Lelkek (kivéve azt az ötöt, melyek a Való Világban szabadon garázdálkodnak) az ún. Covikba vannak bezárva. A Covik úgy néz ki, mint egy nyírfa húzott szíve. Csakis a Shadow Man tudja felnyitni őket, s ő is csak

akkor, ha hirtokában van a Sötét Erőnek. Ez utóból azért lényeges, mert néhány Covi a Való Világban található, és amíg nappal van, addig Mike nem tud Shadow Manne változni.

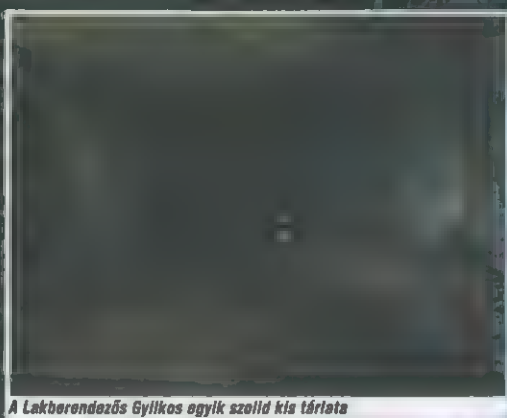
## SHADOW MAN KÉPESSEGEI

A Shadow Man kitűnő példa arra, miként kell egy Tomb Raider-szerű játékot

A börtön ablakába soha nem süt be a nap, és elég nagy fejtettség is uralkodik

nem attól a leírhatatlan atmoszférától, ami az egész játékot körülvevő – főként a félelmetes hangzású zenére, és még inkább a körültekintően kiagyalott történetre épül. Szerintem a Tomb Raider óta nem készült ennyire eredeti és izgalmas 3D akciójáték.

A képregény bizniszben is érdekelt Acclaim hivatalos írókra bízta a történet megformálását. A sztori először comics-formában elevenedett meg és a sorozat első hat részét dolgozták fel a játékban. A történet kicsit hasonlít a Turokhoz, már amennyiben itt is egy másik világhoz érkeznek a betolakodók, akikkel szemben meg kell védenünk a Földet. A másik világot ezúttal úgy hívják: Halálmezsgye. Minden lélek a Halálmezsgyére távozik, miután a Való Világban már nincs több dolga. Egyetlen kivétel: az elhunytak közül, akik szabadon közlekedhetnek az élők és a holtak birodalma között: a Shadow Man. Ha leszál az ajtó, a



A Lakberendező Gyilkos egyik szelőd kiábratása

# BALJÓS ÁRNYAK

Shadow Man harsogató voodoo szövegé válik. A jelenlegi Shadow Man-t Michael Jackson hívják, az ő történetét ismerhetjük meg a játékban.

Mint tudjuk, a világvége valamikor Mostanában esedékes; már csak az kérdéses, hogy miként fog ez bekövetkezni. A Shadow Man meséje természetfeletti erő hozza el az Apokalipszist, mely már sok évvel ezelőtt megkezdte az előkészületeket. A játék indításakor a múlt századi Londonba kerülünk, pontosabban a város csatorna-rendszereibe. Hasfelmászó Jack a kudarcait elemzi a rejték helyén: nem sikerült megtalálnia az emberi lélek közel fogható megtestesülését, melynek elvételevel saját halhatatlanságát biztosíthatta volna. Elkeseredésében már az öngyilkosságot fontolgatja, amikor váratlanul megjelenik nála valaki. "Légio a nevem: mert sokan vagyunk" – mutatkozik be egy bibliai idézettel az ismeretlen, majd elmondja Jack

# SHADOW MAN







Lidérces hangulat, brilliáns játékmenet, 30-40 órnyi kihívás: több se kell egy jó horror-játékhoz. Esti mesének ideális a Shadow Man – feltéve, ha alvás helyett játékkal kívánjuk eltölteni az éjszakáinkat. Amint már említettem, egy eléggé egyszerű, ámde használható térképet mellékeltek a játékhoz, mely nagyságrendileg eligazítást nyújt, mit hol kell keresni. Csupán két ajtó hiányzik a térképről.

## TÁRGYAK

**Shadow Man:** a mackó a helyszínek közti utazáshoz szükséges. Már a játék elején megkapjuk Nettie-től. **The Prophecy (és cartes):** az előző Shadow Man hátrahagyott egy könyvet, melyet az egyik túlvilági

**Shadow Man:** az elemilámpa nem egy nélkülözhetetlen tárgy, bár praktikusabb, mint fáklyával világítani. **Jack's Journal:** Hasfelmentő Jack naplója értékes információkat rejt. A "szörnytermelő motor" leállításhoz szükséges kódokat találhatjuk benne (géptermek szerinti felbontásban).

**Refractor:** Az Azilum katedrálisából öt mágikus kürtő vezet a Való Világ sorozatgyilkasaihoz, de ezek közül három nem működik. Az aktiválásukhoz van szükségünk a három refractorra.

**Blame:** Az Azilum, pontosabban az ott lévő motor négy géptérme közül háromhoz csak a Való Világból lehet eljutni a három utolsó gyilkos könyvének után.

## EVILÁGI FEGYVEREK

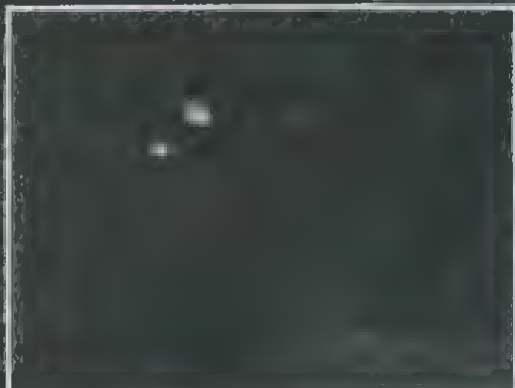
**Shadow Man:** Mike alapfegyvere, mely a Való Világban sima löfegyverként funkcionál, míg a Halálmezsgyén az ellenségek lelkeit lehet vele elszívni.

**Shadow Man:** Mike két shot-gunt is talál a Való Világban – kár, hogy csak kevés patron fér a zsebébe. **MP-000:** "csinos" kis géppisztoly, melyhez 9mm-es löszert kell gyűjtenünk.

ajtó, ami egyébként ugyanazon a tájon található, mint a többi azonos szintű átjáró. A mögöttes reptőző Marteau – azon kívül, hogy egy támadó varázslathoz jó – a Rada Dobok megszálltatásához szükséges. A Nobelással a hedszarként átjárókat szabályozhatjuk.



Aból a két plexusból a célkereszt közepén egy Mörvör akar kikerekedni!



A kotrocsban levő Góvát kicsit körülményes volt megközelíteni



Átmentünk Quake-nézetbe, ami ugyan nem sokat ér, de Batman túlvilági reinkarnációját ellen kimondottan jól jön

ösvényen találunk. Benné tarokk kártya-szerű lapok mondják el az apokaliptisról szóló jóváindulást.

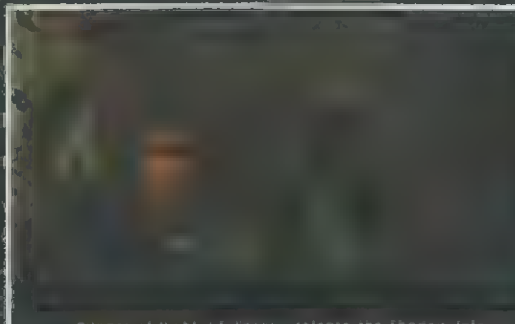
**Palace:** ez egy karperec, melynek segítségével képesek leszünk felmászni a vérzúhatagokra.

**La lune, le soleil, la lame:** ebből a három tárgyból az ún. Eclipse tört lehet összerakni, ami egy különleges rituáléhoz szükséges. Ezzel világos nappal sötétséget lehet varázsolni. A Való Világban van szükség rá, mivel arra nincs idő, hogy Mike megvárja az éjszakát. Ha megvan mindhárom "alkatrész", Nettie végzi el a szertartást – hozzá kell tehát elvinni őket.

**Engineer's Key:** az Azilum gépezeteit működteti ez a kulcs – többnyire ajtók nyitására szükséges.

**Key Card:** feltehetően egy őt felejtette ott (a kezével együtt) ezt a kulcskártyát a börtön egyik levélvadászában – értelemszerűen a börtön egy-egy szektorának a biztonságát riasztást nyithatjuk fel vele.

**Accumulator:** akkumulátorból több is van; a "játszóház" vitrinjeit lehet nyitni velük.



Tök jó kis szertartás: Nettie egy tört vág hűsünk melléskába, amittől aztán sötétség jön. Telén egyszerűbb lett volna a villanykapcsoló használata

Az ún. lélekkapukat nyithatjuk fel a prizmakkal, amiket a bűnözőktől vehetünk el: a kapuk előtti fény sugarba kell illeszteni őket.

**Book of Shadows:** ez a könyv az eminens játékosok jutalma, a peccját inkább nem lövöm le. A tízes szintű ajtó mögött található, azaz mind a 120 Sötét Lelket be kell gyűjteni a felvételéhez.

## FELELVÁSOK

A mágikus tutevalásokkal a túlvilági templomokban égethetjük Shadow Man testére. Három van belőlük.

**Teacher:** segítségével a főbb tárgyak megfoghatóvá válnak, vagyis el lehet tolni az izzó blokkokat, vagy megkapaszkodhatunk a tüzes peremeken.

**Marcher:** a hirtokában Shadow Man képes lesz izzó köveken gyalogolni.

**Rager:** ezzel Shadow Man teljesen "tüzbiztossá" válik, s egy lyéneel akár a lávafolyamokban is megmártóztathat.

**Rede SMO:** még nagyobb tűzerejű 9mm-es géppisztoly – ha mindkét géppisztoly nálunk van, dupla annyi löszert tarthatunk magunknál.

## VIOVOD FEGYVEREK

**Shadow Man:** Shadow Man alapfegyvere két szempontból is előnyösebb, mint a többi voodoo hókusz-pókusz. A varázstárgyakhoz varázserő is szükséges, de a varázslatok megsemmisítik az ellenfelek életéretjét is. A Shadow Man ezen kívül nélkülözhetetlen azoknál az ellenfeleknél, melyeket halhatatlan Sötét Lelkek bírólnak: a többi eszközzel csak meggyengíteni tudjuk az ilyen szörnyeket.

**Blame:** halálfejes voodoo csörög, melyet tüzes lövedékekkel generálhatunk.

**Baton:** ezzel a mágikus törről szintén tüzet varázsolhatunk, de van egy sokkal fontosabb funkciója. Több helyen találhatunk lenyúló ollárakat a Baton ábrájával, melyeket teleportként használhatunk. Mindegyik ollárnak van egy párja, s úgy közeledhetünk köztük, ha a tört a fény sugarba tartjuk.

**Flambeau:** ezt az eszközt is kétféleképpen lehet használni; egyrészt fáklyaként világíthatunk vele, másrészt gyújtogatáshoz is alkalmas: ahol tűz szöbölhet látni a falakon, átjárókat égethetünk ki.

**Marteau:** ez az első olyan tárgy, amit hiába keresünk a térképen. Valami okból lemaradt egy hetes

meg a mágikus pecsételtől. Bár a legtöbbször az egy feltárt helyeken csak Cadeaux-kat találunk, néhány Sötét Lélek is csak ekképp közelíthető meg.

**Calabash:** ez a tárgy is hiányzik a térképről. A Vörösi Templomban kell keresni. A bejárat után (ahol a maci megjelenik) a két magasban lévő, leereszthető lépcső közül a jobb oldalához kell felmászni. A szektor mögötti úton a "liltező" platformig kell haladni, amivel egy átjáróhoz emelhetjük fel magunkat. Ha jákora helyiségre lyukadunk ki, benne rengeteg pénz van kölapokkal, amiket az ideért említettnek.

**Engineer:** hathatós pajzs, ami bármilyen támadást kivéd. Igencsak "zabálja" a varázserőnkét, úgyhogy én például nem nagyon használtam.

**Violator:** ez a pengéket kiűző fegyver nem is annyira voodoo fegyver, de mivel az Azilum egyik szobájában lehet felvenni, mégis itt soroltam fel. A megszerzéséhez akkumulátorokat kell gyűjtenünk...

## TITKOK

A Secrets menüben titkos helyek felfedezése után olyan "jópafa" dolgok jelennek meg, mint a szörnyek átváltoztatása egy kutyára, vagy a nagy fej mód. A "titkos helyek" alatt körülményesen megközelíthető pályaszakaszokat kell érteni, amelyek elérése amúgy nem fontos a végjátékszáz szempontjából.

V. Z.

## Shadowman

FEJLESZTŐ: Acclaim Studios

KADÓ: Acclaim

WEBSITE: www.acclaim.net

MEGJELENÉS: megjelent

## Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: -

## JÁTÉKOSÁGI ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKOSÁGI ÉRTÉKELÉS

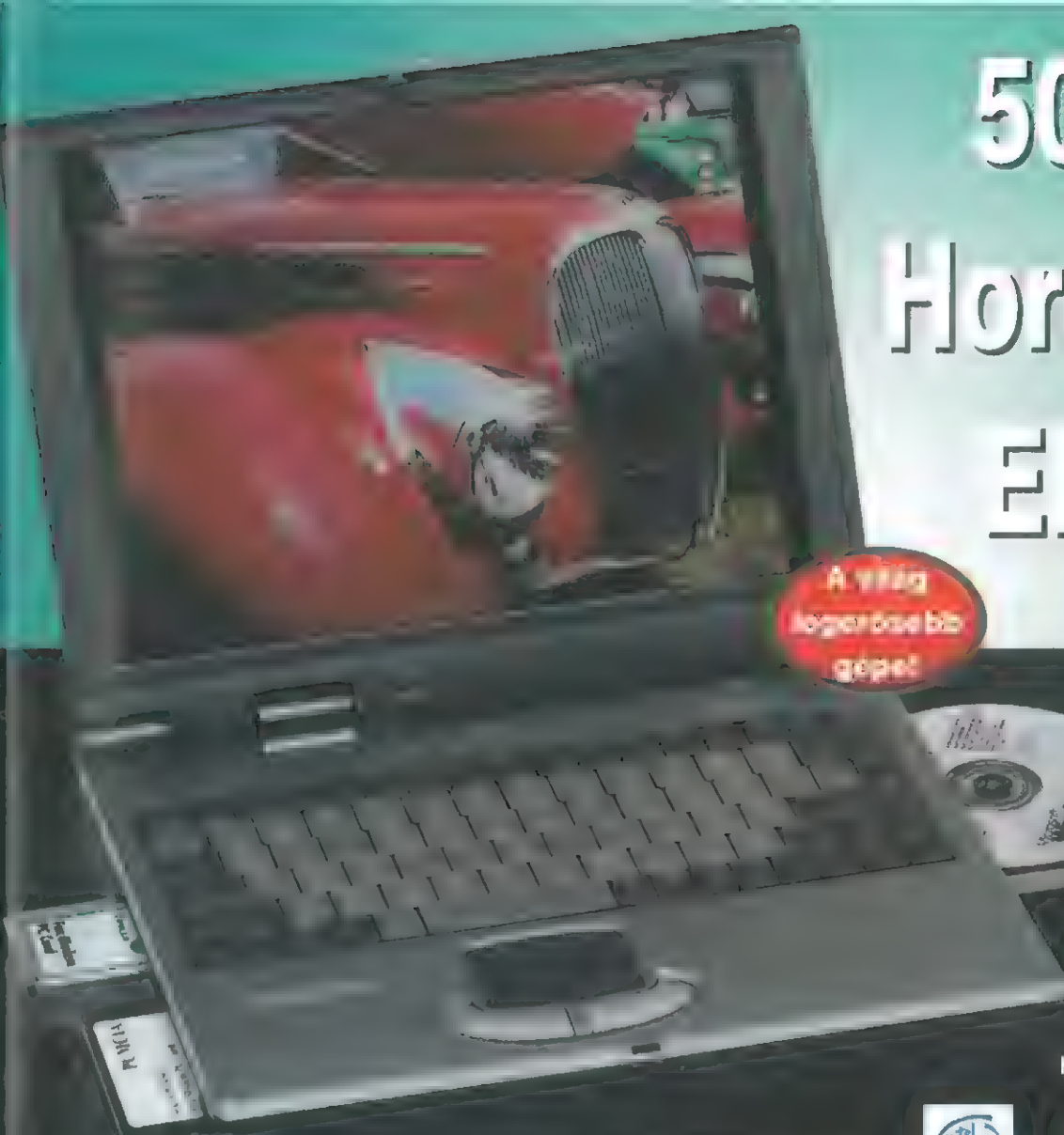
92%

Rendkívül "bajos" pszicho-horror, ráadásul még akciójátéknak sem utolsó

VÉGÍTÉLET

92%





A világ  
leghatékab-  
bi gépei

# 500MHz Hordozható ERŐMŰ

Elképesztő kiépítettségű  
gép kiváló 14.1" TFT  
színes kijelzővel,  
8MB videó és masszív  
128MB rendszer-  
memóriával, gyors  
10.1GB merev-  
lemez kapacitással,  
32<sup>MAX</sup> CD-ROM-mal,  
Intel® Celeron 500MHz  
processzorral és DVD vagy  
CD-író beépítési  
lehetőséggel.

Made in Germany



**509.900 Ft**

## GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 8MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely,
- Audio bemenet, beépített sztereó  
hangszórók, külső monitor csatlakozó,  
nyomtató, PS/2, soros port, USB,  
hangfal és mikrofon csatlakozó,  
bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg,  
metál színben

**Nettó ár: 489.900 Ft**

## GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely,
- Audio bemenet, beépített sztereó  
hangszórók, külső monitor csatlakozó,  
nyomtató, PS/2, soros port, USB,  
hangfal és mikrofon csatlakozó,  
bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg,  
metál színben

**Nettó ár: 379.900 Ft**

## GERICOM Overdose Polo

- 12.1" CCS (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely,
- Audio bemenet, beépített sztereó  
hangszórók, külső monitor csatlakozó,  
nyomtató, PS/2, soros port, USB,  
hangfal és mikrofon csatlakozó,  
bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg,  
metál színben

**Nettó ár: 299.900 Ft**

**CompuGroup** Budapest VII. Rózsa utca 35  
351-7447, 351-7448, [elias@compugroup.hu](mailto:elias@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.  
220-5286, 220-5289, [gaalk@compugroup.hu](mailto:gaalk@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Szeged Móra u. 38.  
62/442-217, [szeged@compugroup.hu](mailto:szeged@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Debrecen, Bercsényi u.7.  
52/322-999, [debrecen@compugroup.hu](mailto:debrecen@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Nyíregyháza, Géza u. 9.  
30/9657-82630/9533-823, [nyiregyhaza@compugroup.hu](mailto:nyiregyhaza@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Pécs, Király u. 76. Átr.űh.  
72/212 411, [pecs@compugroup.hu](mailto:pecs@compugroup.hu)

**CompuGroup** Szombathely, Kossuth Lajos 19.  
94/340-842, [szombathely@compugroup.hu](mailto:szombathely@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Győr, Nagy Imre u. 8.  
96/415-434, [gyor@compugroup.hu](mailto:gyor@compugroup.hu)  
**CompuGroup** Székesfehérvár, Zsolt u. 35.  
22/320-105, [vigvari@mail.alba.hu](mailto:vigvari@mail.alba.hu)  
**CompuGroup** Sopron, Újteleki u. 1-5.  
99/334-278, [sopron@compugroup.hu](mailto:sopron@compugroup.hu)  
**Mo-Ro** Szekszárd, Széchenyi u.  
74/319-863, [szekszard@compugroup.hu](mailto:szekszard@compugroup.hu)  
**Spéci** Budapest XIV. Bánki Donát 62.  
220.05.00, [speci@compugroup.hu](mailto:speci@compugroup.hu)

**ACOMP** PEST1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68  
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
**ACOMP** BUDA1125 Budapest, Királyhágó utca 2.  
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963  
**ACOMP** PÓLUS 1162 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092  
**ANSAN COMPUTER**1119 Budapest, Bátfai u. 24.  
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 [ansan@ansan.hu](mailto:ansan@ansan.hu)  
**ANSAN** COMPUTER5600 Békéscsaba, Temető sor 8.  
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 [www.ansan.hu](http://www.ansan.hu)  
**ANSAN** COMPUTER9700 Szombathely, Kötő u. 12.  
Tel/Fax: 06-02-312-333 [szombathely@ansan.hu](mailto:szombathely@ansan.hu)



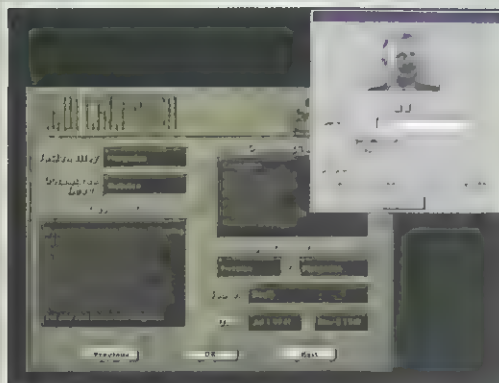
A Talonsoft nevét nyilván nem kell bemutatni a háborús stratégiai játékok szerelmeseinek, hiszen már jónéhány éve hosszú, tömött sorokban nyomják sajátos stílusú, körökre osztott cuccaikat a szobagenerálisk legnagyobbnak örmére. Ha jól emlékszem, a Battleground Ardenne című kis mókájukkal ők csinálták az első, kimondottan Windowsra gyártott háborús játékot. Később ez a sorozat végeláthatatlan áradattá változott a II. világháború, az amerikai polgárháború és a napóleoni háborúk különféle epizódjaiból. Szó se róla, a maguk idején az első elég kellemes kis szórakozást nyújtottak a rászorulóknak, de azért idővel az ember már kezdett megcsömörölni tőlük: egyrészt a különböző fázisokkal szétszabdalt játékmennet kissé körülményessé tette őket, másrészt már a maga idején is kissé szegényes grafika is elég rétegjátékot csinált belőlük – és amikor már a tizenötödik Battleground Akámi jelent meg, ami gyakorlatilag mege-

retein túl a játék legnagyobb erőnye az élet-hűség: a térképeket a német és orosz parancsnokok által használt 1:50.000 léptékű térképek alapján tervezték (a jó öreg hatszögek körülbelül 250 méternek felelnek meg); gyakorlatilag a keleti fronton bevetett fegyverek közül az összes megtalálható, valóság-hű paraméterekkel és természetesen azokban az időszakokban, amelyekben rendszerben álltak, sőt ugyanabban a szervezeti felépítésben, mint eredetileg (egy motorizált zászlóalj összetétele például az adott nemzet adott időszakban létező felépítésének hű mása). Szóval az egész kivitelnek csak taposni lehet, mert elképesztő, hogy milyen precíz kutatómunka fekszik benne. Mindehhez jön a játékmennet néhány sajátos vonása. A történet nagy vonalakban a kategória szokásos hagyományain alapul: minden egyes csapathoz hozzá van rendelve egy bizonyos számú – fontosságától függő – győzelmi pont (VP), amelyet elpusztításukkor bezsebelhetünk; továbbá vannak bizonyos kulcspozíciók, amelyeket egy-egy ütközetben el kell foglalni vagy meg kell tartani. Ezek után jönnek a kavarások. Teljesen logikusan van néhány olyan küldetéstípus (például az áttörések), ahol tulajdonképpen nem az a legfőbb cél, hogy az adott számú körben minél több ellenséges egységet elimináljunk,

nek az úgymond magasabb egységeket valamennyire együtt mozgatni. Minden magasabb egységhez (zászlóalj-, ezred- és így tovább) tartozik egy-egy parancsnokság (HQ), amely egyrészt utánpótlást oszt az alárendelt egységeknek, másrészt újra szervezi a szétverteteket. Ha egy egység a HQ-ja hatótávolságán kívül van, akkor nem kap löszert, Disrupted állapotban nem mozoghat az ellenfél felé, amíg újjá nem szervezik – szóval a harcmezőn valamelyes fegyelem uralkodik.

Az Eastern Front II tartalmazza egyrészt a teljes első részt, a mission disket, továbbá még az egészet ki is bővítették néhány dologgal. Az újdonságok közül az első szembetűnő dolog, hogy a felszín típusok kibővültek. Mivel – ha jól számolom – 33 különböző típus

vernemenként ismerteti is őket. Szereplők: németek, lengyelek, szovjetek, finnek, románok (a tengely és a szövetségesek oldalán külön-külön), olaszok, szlovákok. Természetesen magyarok is szerepelnek a játékban: van Csaba felderítő, Toldi és Turán könnyű harckocsik, Zrínyi rohamlővegek, satöbbi. Lusta voltam leszámolni, de lehet olyan 1.500 különböző típus (magyarból a parancsnokokon kívül olyan 70). Szóval



"Honved in Russia" – na, ez egy érdekes kanyar

gyezett a többivel, még a legfanatikusabb stratégák is kezdték csúnyán forgatni a szemeket. Talán már a Talonsoftnál is rájöttek, hogy ráfér némi modernizálás az engine-re, amelynek első eredménye az Operational Art of War, majd az Eastern Front lett.

## FRONTÁTVONULÁS

Az Eastern Frontot és a hozzá kiadott mission disket volt szerencsém nekem tesztelni 98/10. számunkban, és meglehetősen elképedtem tőle. Tulajdonképpen arra a sémára alapult, mint amit a Panzer General tett népszerűvé – csak ahhoz képest egy kicsit nagy volt. NAGYON nagy. Pedig tulajdonképpen egy számmal kisebbnek kellett volna lennie, kábé "akkorának", mint a Panzer General 2: míg a PGI-ben hadászati szinten (hadseregcsoporthoz irányítva) működtünk, addig itt csak harcászati (zászlóalj-, ezred-, dandár-, hadosztály- vagy hadtestparancsnokként). Az egy más kérdés, hogy itt a zászlóalj szintjén irányítunk annyi csapatot, mint a Panzerekben – a tíz bonyolultsági fok legkeményebbikében már 750 (igen: HÉTSZÁZÖTVEN!) egységnél is több csapatot kommandírozhat mindenki, aki végérvényesen megőrült és mindenképpen a számítógép előtt akar végelgyengülésben meghalni. Az egészben az a legjobb, hogy a játék jóval bonyolultabb, mint a Panzer, de mégis sikerült egy viszonylag egyszerű játékmennet, és a hozzáillő kezelőfelületet kialakítani. Első látásra az alant sorjázó ikonerdő és a felüli terpeszkedő pull down menühegyek ugyan kicsit ijesztően hatnak, de tulajdonképpen az egész kezelés az egészre alapul, esősebb napokon meg néha nyomkodnunk kell a Ctrl-t is. Elképesztő mé-



Apró gondok akadnak, de a gyorshadtest gyorsan nyomul előre Ukrajnában

sokkal inkább az, hogy a területen minél több csapattal áttörünk. Ilyen esetekben van egy-két kilépési pozíció a térkép "túlsó oldalán" (rendszerint utakon), amely kezdetben nulla VP-t ér, de annál nagyobb lesz az értéke, minél több csapatunk kilépett rajta (vagyis áttört). Virgoncabb parancsnokok szomorúan fogják tapasztalni, hogy nem lehet (vagyis inkább nem igazán ajánlatos) kelekótya módon kényükre-kedvükre ide-oda száguldozni a csapatokkal: kénytelenek lesz-

van, megkímélni az olvasót a felsorolástól. Az újdonságok a különböző teherbírású hidak, a városok beépítettsége és a kőfalak. Hogy új csapattípus van-e, azt sajnos nem tudom megmondani. Ennek igen egyszerű a magyarázata: mint már utaltam rá, gyakorlatilag az első részben és a mission CD-n minden egység szerepelt, ami csak a keleti fronton felbukkant bármelyik hadviselő színeiben. A kézikönyv szép sorban, országoként, időrendben és fegy-

érhető okokból nem tudom, hogy az előzőekhez képest van-e új csapat (a readme-ben egyébként is fel vannak sorolva) – az viszont biztos, hogy a műszakiaknak most van pár új parancsuk (aknákat szednek, továbbá lerombolhatnak egy kőfalat vagy hidat). Légi egységből szintén van új: az előző Eastern Frontokban kizárólag Stukák és Sturmovikok szerepeltek, mintegy repülő tüzéségként (úgy működtek, mint az indirekt módon tüzelő

## KELETEN A HELYZET VÁLTOZIK

# EASTERN FRONT

# II





Ma rusz napja lesz ennek az évnek; négy ország rohamozza mosk



"Kapolnasnyeken" német harcokcsioszlop halad át. Balra a Veleucel Lake

együnk). Fenti két jeles versenyző most is megvan (különböző típusváltozatokban), továbbá kiegészül a létszám még az egyes nemzeteknél rendszerben álló pár csata- és vadászbombázó repülőgéppel (4-8 típus országoként) – a használatuk viszont változatlan. Egyébként ha ebben az impozáns játékban van egy kis hiányosság, akkor az a légi-erő alkalmazása: még mindig kizárólag tűzér-séggként üzemel, elfogó vadász bevetést még mindig nem lehet repülni.

### SCENARIUM

Na igen, a küldetések elég vidám részét a játéknak. A CD-n megtalálható a gyakorló missziók mellett az első rész és a mission

összes campaignje mellett még kapunk egy pár újat is. A hadjáratok között megtalálható a keleti front összes nagyobb szabású hadművelete 1939-45 között (lengyel hadjárat, szovjet-fian től hadjárat, Barbarossa-hadművelet, Sztálingrád, Kurszk – egyszóval minden). Van egy kellemes meglepi is, amit úgy hívnak "Honved in Russia". Ebben a '41-ben Ukrajnába kiküldött magyar gyorsadtest egyik parancsnokaként fogunk ténykedni. A legjobb az egészben az, hogy ugyebár campaignnél kiválaszthatunk egy arcképet is magunknak – a magyar hadműveletnél nemcsak hogy magyar tisztok fotói közül választhatunk, hanem magyar neveket is kínál fel a játék! Hát ez igen korrekt. (Az más kérdés, hogy rendszerint nem a fotóhoz tartozó nevet kapjuk – de ne legyünk maximalisták...)

Az Eastern Front családjának jellegzetessége a két különböző típusú campaign: a dinamikus és a linkelt (vagyis statikus). A hasonló típusú játékokban inkább az utóbbi stílushoz lehet szerencsénk: a hadművelet küldetésel fix sorrendben követik egymást, történelmileg valóságú térképeken, és a győzelem szintje befolyásolhatja a következő küldetést – a parancsnoki szint, a szervezeti felépítés és a játékos által vezetett oldal viszont fix, nem lehet választani. A dinamikus hadjáratok viszont véletlenszerűen generáltak, bármelyik oldallal játszhatunk bármelyik parancsnoki szinten, és a standard egységeink is fejlődhetnek a hadjárat során. Ennek a stílusnak külön sajátossága, hogy kiválaszthatunk egy vezetőt is, tetszés szerint fotóval, aki – rendszerint egy dzsipen – fel-alá bók-lászhatsz a harcmezőn, javítva a csapatok morálját és támadási hatékonyságát, jóval nagyobb mértékben, mint a HQ-k. Sikeres csaták megvívásáért természetesen különféle

plecsniket szerezhetünk, idővel pedig előléptetést (magasabb parancsnoki szintet) ajánl fel a program. Az egy más kérdés, hogy ha teszem azt, vitéz CoVboy, karpaszományos szakaszvezető a hősi halottak listájára kerül, akkor természetesen a katonai karrier véget ér. Szintén az Eastern Front sajátossága, hogy campaignt nem lehet menteni csata közben (a gép automatikusan ment, de csak egy-egy küldetés végén). Ez valahol logikus is, ha már minden annyira élethű: nyilván másként alakult volna az események, ha mondjuk Paulus Sztálingrádnál visszatölthette volna a legutolsó állást.

### HOSSZÚ TÉLI ÁLOM

Szóval az Eastern Front II egy picit méreates játék. Szerintem egy kicsit túlságosan is az: igazából akkor lenne jó, ha más játék ezen kívül nem is létezne. Szépen elvermelénk vele néhány évre egy csendes zugban, és amikor már a felét lejárítottuk, akkor térdünk körül kavargó szakállal kinéznénk a napfényre, hátha odakint is van valami érdekes. (Megjelent például a harmadik rész.) Ha már a sorszámkonál tartunk: igazából sokkal inkább egy Eastern Front Gold nevet érdemelt volna a játék, mint egy sorszámmot, mert igaz, hogy ugyan van benne némi újdonság, de inkább egy kibővített EF-nak felel meg (amit egyébként is egy pakkból árultak a ki-gészítő lemezzel). Aki azt megvette, az EF

II-vel mást nem kap, csak többet. Mondjuk igazából nem tudom, hogy hova lehetett volna ezt tovább fejleszteni: maximum a légi-erővel tudnak még variálni, esetleg rámennek egy kicsit a látványra, mint mondjuk a Panzer 3D-ben. (Remélem real time nem lesz – 750 egységnél az egy kicsit érdekes lenne.) Egy apró problémám azért volt a játékkal, ami mellesleg már nem lepott meg. Nevezetesen a setup, amittől kicsit upset lettem. Az EF ikertestvére, a Western Front is borzalmas volt, amint háromnegyed órán keresztül installálta magát – most azt hittem már installálni se kell, először ugyanis nem találtam az installt a 2.700 file-t számláló CD-n. A marhája elindult CD-ről is, aztán ki is fagyott az első küldetésnél. Utána nagy bátran fel-



Gondoltam elmegyek Sztálingrádba hadtestparancsnoknak – mikor meg-láttam, hány csapat várja parancsaimat, elhessegettem ezt a gondolatot

installáltam custommal (ne foglaljon itt nekem fél gigát, a zenéket töltögesse) – erre síri csöndben zajlott a csata. Pedig a zenék-ről kár lenne lemaradni, mert legalább olyan jók, mint az előző részben. (Mellesleg T.J. koma hiányolta a Panzer 3D-ből a "Halál 50 órája"-ból ismert Panzerliedet – itt esetleg meghallgathatja.) Ettől függetlenül a játékot mindenkinek csak ajánlani tudom, akinek csillogni kezd a szeme, ha egy Panzer General-stílusban játszódó, bár annál tán bonyo-ltabb játékról hall – még akkor is, ha orme grafika felett némileg már el is járt az idő. Egyre azonban nem árt vigyázni: bármelyik irányból futsz neki, ez a játék nagyon hosszú – és nem lehet abbahagyni.

CoVboy

### Eastern Front II

FRIL SZTÖ Taichsoft  
KADO Take 2 interactive  
WEBSTE www.libsoft.com  
MIGJELÉNÉS megjelent

#### Requiem

Minimum: P166, 32MB RAM  
Ajánlott: P233, 64MB RAM  
3D-gyorsító: –  
Multiplayer: PBEM, modem, soros, LAN

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavathosság  
Zenebona

#### Summa summarum

Eastern Front 1.5, de még így is eltoltheted vele az időt 2005-ig

Végítélet

89%



Komolyabb nézeteltérés Berlin előtt. A "Grisa, ugye nyimecki?" kérdésre legalább egyértelmű a válasz

### CAMPAIGNEK

A hadjáratokra ugyanaz vonatkozik, mint a scenariokra: az első rész és a mission disk

TOZATLAN  
ONT

disk 50-50 scenarioja, és ha valaki még kevesebbé a dolgot, csináltak még egy kettőt hozzá – ezt se számolgtam, de a dobozon az van, hogy most már több mint 150 küldetést játszhat a polgár a keleti front különböző helyein és időpontjaiban. Itt aztán van minden, még igazi kurló-zumok is: az egyik scenaróban például a Franco által küldött spanyol Kék Hadosztályt vezethetjük harcba. Magyar küldetésből is akad öt darab: kettő az orosz pusztában (érdekes, Don-kanyar nincs), kettő a Kárpátokban (az egyik az átállt románok ellen) és egy '45 márciusában, a "Tavaszi Ébredés" hadművelet idején. A scenariok 10 különböző komplexitásra vannak osztva, amely egyben nehézségi fokozat is, mivel meghatározza, hogy mennyi csapatot fogunk irányítani: az 1-es szintűeknél csak 20, míg a 10-eseknél 750-nél is több a sereg létszáma.





**1999. december 4-5. között**

Budapestre látogatok a (játékos) Birodalom  
képviselőjében. Itteni főhadiszállásomat az

**576 Kbyte Westend City  
Centerben nyíló shopjában,**

ütöm fel, ahol e két napon találkozhatnak velem az  
autogram- és relikviavadászok. Az 576 Kbyte olvasói  
**INGYENES** autogramot kaphatnak bármilyen emlék-  
tárgyra, ha magukkal hozzák összeállított fényképe-  
met, amelynek két részét a mostani és a jövő havi  
Csevegőben találják meg.

**Addig is az Erő legyen veletek! Ti pedig velem!**  
Dave Prowse



1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

**Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**

PC CD ROM	
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	9999
11TH HOUR	4999
3D DREAM HOUSE DESIGNER	9999
3D ULTRA PINBALL...LAST CONTINENT	9999
7TH GUEST M	4999
A BUISS LIFE	11999
ACT A POOL	1599
ACT A DOCKER 2	9999
AH441 ONBOARD FLASHPOINT DATA	7999
AKK 1	1999
ALLEN VS. PRESIDENT	1999
ALPHA CENTAURY	1899
ANDRETT RACING	9999
ARCADE POOL II	4999
ARMOR COMMAND	9999
ARWY ME 2	1999
ASCENDANCY	3099

DYNASTY WARS	499
EMPIRE S' THICKS BACK	499
ENIGMA FORCE	499
F-16 COMBAT PILOT	499
FACE OFF HOCKEY	499
FERRARI F CHALL	499
FINAL FIGHT	499
FOOTBALL MANAGER 2	499
PORT APOCA. YPSE	499
FOX FIGHT'S BACK	499

GATZA 2	400
GRANL PRIN CIRCUIT	400
HAMMILL RF RT	400
Hudson Hawk	400
TALY BO SOCCER	400
JAWS	400
JUDGE DREDD	400
LAST NINJA 3	400
LETHAL WEAPON	400
LICENCE TO KILL	400
LONG LIFE	400
LOTUS ESPRIT	400
MC DONALD LAND	400
MICKY MOUSE	400

HARCO POLICE	400
NEW ZEALAND STORY	400
NO LIMIT	498
NORTH & SOUTH	400
OPERATION NEPTUN	400
PINK PANTHER	400
ROLE POSITION F1	400
PREDATOR	400
RAIMUND WAND	499

**C64 LEMEZES  
GYUJTEMENYEK**

POLICE	4	498
STREET	6	
MULTIMAN	7	499
MULTI MAN PA	7	

# C64

# CARTRIDGE-OK

BA	1	499
BRITISH CO		499
TICK		499

RAMBO	4	499
RE TURN OF THE JEDI		499
ROBUCCOP		499
ROBUCCOP		499
ROD AND		499
RUNNING MAN		499
SHADOW DANCER		499
SHADOW WARRIOR		499
SINDB		499
SAUL & CROSSBONES		499
STAR WARS		499
STREET FIGHTEN 2		499
STREET ROD		499
SUPER MARIO		499
SWORD OF HONOUR		499
TEENAGE M NINJA TUR		499

TERMINATOR 2	489
TEST DRIVE 2	494
TETRI'S 65 KIKUUGI	410
TIME MACHINE	488
LOM & JERRY 2	480
TOTAL RECALL	459
*JIBO OUTRUN	488
T.J. JACKMAN	495
YASU YUJIMBO	499
VENOM 2	498
WATERPLOG	400
WEST BANK	495
WHO WARES WINS	489
WOLFE	400

**C64 KAZETTÁS  
JÁTEKAINKRÓL  
KÉRÉSRE  
LISTÁT  
KÜLDÜNK**

**3 ÉV GARANCIÁVAL!**



16999,-

9999,-

$\text{PCl}_5$	2	$^{+5}$	4
$\text{PCl}_3$	1	0	4
$\text{PCl}_5$	1	0	4
$\text{PCl}_5$	1	0	4

BA	5.7	10.0	4.94
RF 141 x 0.1			4.46
TOK			4.95

1. AVAILABLE  
 2. 1st TIME  
 3. 1st 30  
 4. 1st 30  
 5. 1st 30  
 6. 1st 30  
 7. 1st 30  
 8. 1st 30  
 9. 1st 30  
 10. 1st 30

\_\_\_\_\_

1000

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



Komolyan mondom: a világon nincs még egy olyan herceg, akinek annyit kellett volna kószálnia a legyes útján, mint a híressé vált perszainak. Az Ezeregyéjszaka meséibe illő történet nyilván sokan emlékeztek még rá – úgy kezdődött, hogy egy szegény vándor beleszeretett a szultán lányaiba. A lány viszont szerette, így hát a szerelmesek úgy döntöttek, meg is ejtik az eljegyzést – amiközben szöft Jaffar, a gonosz vezír. Amikor a szultánnak egyszer külföldre kellett távoznia, Jaffar kihasználva az alkalmat elfogatta az újdonsült herceget és fölülre vetette. A herceg azonban nem hagyta annyiban a dolgot: megszökött, s átverekedve magát Jaffar katonáitól végül legyőzte az arulót – ez történt a Prince of Persia első epizódjában. Aztán jött a folytatás, a Shadow and the Flame, amiben Jaffar visszatért, s egy még aljasabb csellel próbálta elcsapni a hercegnő kezét. Jaffar üdögi varázstudományait vetette be: felöltötte a herceg alakját, riválust pedig ködössé változtatta, s kitűzött a palotából. Na persze a herceg ebből a kitalástalan helyzetből is kivágta magát, s Jaffartól végérvényesen megszabadult – itt tartottunk legutóbb.

Sajnos az a bizonyos "legutóbb" immár hat éve volt, úgyhogy meglehetősen sokat kellett várnunk a mese folytatására. Hát ami a meseszöveget illeti, a harmadik rész alkotó nemigen érnek Seherzade nyomaiba. Nekik csupán egyetlen sztori kiagyalására volt 1001 éjszakájuk (sőt, van az már 2x1001 is), de mégis csak annyi teltett fölük, hogy az első részt kopirozták le...

Jaffar ugyan a múlté, de meg mindig akad olyan, aki nem nézi jó szemmel a Hercegnő házasságát. Amikor Assan, a szultán hatalomra érkező öccse, értesül a dolganál, szinte lomboz a dühből. Ugyanis egészen másnak szánta a hercegnő kezét: forrót, Ragmont akasztja a szultáni trónra ültetni. A házasság híre azonban nem riasztja el tervétől, sőt céljai eléréséhez nem ártul csapdát állítani az unokájától családnak. Amikor vendégségben jár a szul-

cellájához. Már csak a címbe szereplő 3D is mutatja, hogy a Prince of Persia ezúttal a 3D-s akciójátékok táborát gazdagítja, azon belül is a Tomb Raider-féle, külső perspektívájú anyagok mezőnyét.

Tomb Raider-féle játékokról beszélünk, ami amúgy elég érdekes, lévén, hogy egyelőre főzással inkább a Tomb Raider készült a Prince of Persia útmutatói alapján. Mert aki esetleg nem tudná: a 2D-s platformjátékok idejében a Prince of Persia igaz klasszikusnak számított. Gyönyörű animációk,

zúnk, és nem benne. A herceg amúgy a megjelenésében is újszerű: a turbános vándort egy határozottan katonás öltözködésű fickóval cserélték le.

Az animációk kívül immár ahhoz is adott volt a technika, hogy a pályák tervezésénél se spóroljanak a részletekkel. Mondhatni korhű építészeti csodákat hoztak létre. Egyformán textúrázott, unalmas falisók helyett hatalmas termekbe nyerünk behósszást, avagy sötét zugokban, titokzatos romok között kell a túlélésért küzdenünk – 15 különböző stílusú helyszín lett a játékhoz kidolgozva.

kevesebb életérő van valamelyik fél kijelzőjén (mert ahogy már megszokhattuk, üvegcsék jeltik az erőt), a gyengélkedő elkezd szédelegni, mire a főlénybe került szó szerint egy kivégzést mutatnak be. Az animátorok fegyverszakértőkkel konzultáltak, úgyhogy nem véletlenül olyan hiteles, ahogy néhány csapás után az áldozat gyomrába tüpög hatol a penge. A szakértők közreműködése azért is fontos volt, hogy megfelelően tudják ütemezni a támadás és védekezés kombinációját – meghozza fegyvertípusonként eltérően. A végeredmény önmagáért beszél: nem

csak a fegyverek élethűek, de az is, ahogy használják őket.

A 3D-n kívül talán a legjelentősebb fejlődés, hogy a kardozás mellett most igazán lehet. Az új fegyver némileg több stratégiát csempész az akcióba, hiszen ki kell fe-



Ezt hívják fejleszített menedzselésnek



Legendáris áldozatom elképedve figyel a hihetetlenül gyors kardkezelésemet



Robin Hood kollégái nagyobb távolságból is folytathatnak eszmecsereit

alattomos csapdák, küzdelem és kaland kombinálása: ezek voltak azok az "alapkövek", melyekkel a Prince of Persia a stílusirányzatot megalapozta. Bár a '80-as évek végén még közel sem olyan nivón zajlott egy szoftver fejlesztése, mint a mai szuperprodukciónál, de a játék kiadása óta a fejlesztő "team"-je, olyan játékok született, ami még ma is megállja a helyét. Jordan Mechner úttörőként alkalmazta az ún. rotoscopying technikat: a saját bátyját filmezte le, majd a felvett mozgást számítógépre vitte.

A Prince of Persia 3D-re azért kellett várni, hogy a technikai fejlődés utaljon a készítő szárnyaló fantáziájára. Csakúgy mint a kezdetek kezdetén, most is a csúcsmínőséget tűzték ki célul: szép és magázó mozgásokat megfelelő képráfrésztel és megfelelő hardverrel. Az új gyorsítókártyák közreműködésével a herceg animálásához a legújabb vívmányokat vetették be. Még olyan apróságokra is adtak, hogy emberünk eltérő magasságokban lévő tárgyakat anélkül tudjon működtetni, hogy "mellejünk nyúljon". Továbbá nem folynak egymásba a poligonok, ha mondjuk két szereplő "ülkőzik", mászásnál nem süpped a falba a lábunk, és ha egy kötélen csüngünk, valóban a kötélen tessz a ke-

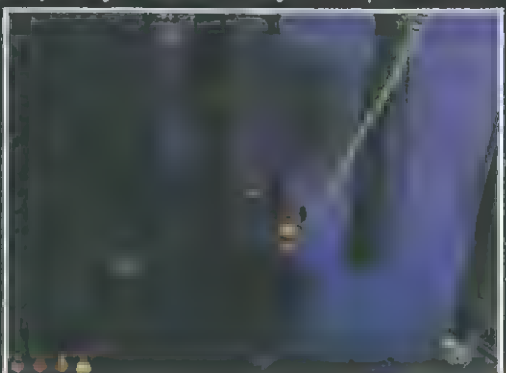
## MITOL DOGLIK A LEGYŐZÉS (VAGY A HERCEG)

A játék úgy 70-75%-ban ügyeskedős, platformra platformra haladó kalandozás, és 20-25%-ban küzdelem. A korábbi részekben is sokat adtak a jól irányítható és látványos csücsükre, és ez most sincs másképp. Amint előhúzzuk a kardot, a kamera hősünk mögött rögtön kifordul oldalra, s ekképpen tökéletesen fel tudjuk mérni az ellenség távolságát, mozgását, és várható támadásait. Ez pedig azért lényeges, mert a vívásnál – a jó hagyományokat megelőzve – nem csak a szubjektív, de védekezni is kell. Rádásul az sem mindegy, milyen irányba blokkolunk. Csapást mérni is három irányból lehet – mindegyik irányhoz tartozik egy billentyű.

A küzdelmeket remekül megkövetelt mozgások, és igazi kardcsaták teszik feledhetetlenné. Úgy fog a játékban a küzdelem kezében, hogy a találatok kellő pszichológiai hatást gyakorolnak úgy is, hogy a játékban egyáltalán nem látunk spriccelő vért. Fekenti a kivégzések nagyon meghökkentőek. Amikor már egy kupicányiál is

pasztizálunk, hol "pazaroljuk" a véges számú nyílvesztőkészletünket. Mellesleg a nyílakkal olyan kapcsolatokat is lehet működtetni, amiket amúgy képtelenek lennénk elérni. Akár örökké végezhetünk úgy, hogy azoknak nem marad idejük visszavenni minket. Többféle nyílvesztő is található: ha például mérgezett hegyvel lövünk, biztosan elég csupán egy találat. Mazonlóképpen kardból is van több típus – míg az egyik a közelharchoz, a másik a távoli "szurkáláshoz" előnyös.

Ellenfelekből még bővebb a választék, ráadásul nem is csak emberi eredetűek akadnak. A főleg ember, főleg tigris Ragnarok kívül a perzsa mitológia néhány rémalakja is életre kel. Mesterséges intelligenciát az ellenségeink csak mértékkel kaptak, mert a készítő szerint a komplex rendszerek gyakran természetellenes mozgásokat generálnak. Inkább előre megírják, hogy az adott ellenfél mondjuk örködjön, üldözze a hősniket, értesítse a többi ellenfelet, és így tovább. Rögtön hozzátesszem: az elemélet lehet, hogy jó volt, de a gyakorlati megvalósítás valahogy nem az igazi. Az ellenség gyakran "be-ragad", s nem tudja, mit is csináljon. Vagy ami még inkább zavart: nemigen lehet csapdába csalni őket.



A kép kissé csalóka: a jegyesünket nem Jane-nek hívják

## VÁRNI KELLT VÁRNI?

A helyzet – amit azt említettem volt – tehát a régi sablon: ott találjuk magunkat egy cellában, s szólni kéne. A hely azonban már közel sem olyan ismerős: ez a cella nemigen hasonlít az első rész



Az élő ellenfelek mellett persze a csapdák is jelenősen megkeserítik az életünket – ha nem jobban! Számomra nagyon tetszett, hogy a régi megoldások köszöntek vissza a 3D-ből, úgymint a falból kicsapódó penge, a szuronyokkal teli árok, vagy a leszakadó talaj. De persze akad egy néhány újkeletű "kafa" is, mint mondjuk a húsdaráló, vagy a ala-

fenka passzírozó padló. A csapdáknak megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy nincs menekvés belőlük, s azonnali halált jelentenek. Még szerencse, hogy a program nagyon felhasználóbarát menüvel rendelkezik. Az F6/F9-cel bármikor menthetünk/tölthetünk, s lehetünk mindent egy szemellantás alatt, mivel egy-egy szobát külön egységben a memóriában tart a gép.

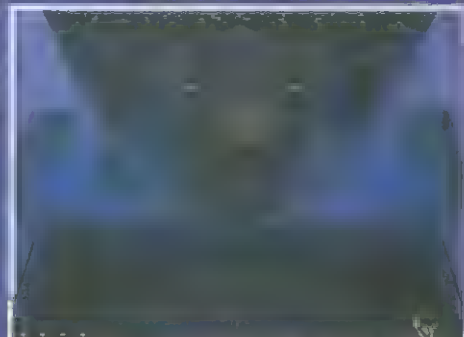
A halálazásokat elkerülendő annyi a megcsappant életöröket továbbra is a felhüppinthez varázslatokkal lehet pótolni.

A herceg olyan karcos, aki inkább az esztét használatja – vagy legalábbis ilyennek kéne lennie vele. Észem az amikor fejevertelenek vagyunk, az a megőrzésük, és kezük a hancs. Így az a megőrzés az a hancs.

A börtön építészeti elég kanyag monka végeztek, mivel a falnak egy részén elfelejtették a fogak közé cementet önteni. Miután kitaláltuk az enyített kődarabot, megint csak órák lesz-

akbhi részekben – de ezt természetesen nem is hiányoltam. Maximum néhány időzített kapu akad vagy időre kell megcsinálnunk egyet s más.

A Prince of Persia 3D igazán szépen illeszkedik a korábbi részekhez úgy a történetet (a folytatálagosság biztosításához Jordan Mechner is részt vett a sztori kialakításában), mint a játékmenetet tekintve



Ha egyszer film lesz belőle, ehhez az ugráshoz rendszeren meg kell majd fizetni a kaszkadőrt

a grafika és a zenék egzsztikus stílusától kezdve a sajátos harcmodorig minden hamisítatlan közel-keleti hangulatot áraszt. Ennek ellenére mégsem tartom a herceg új kalandjait a legjobb 3D-s akciónak. Az animációk roppant élethűsége szarintem már kisebb terhes, s túlzottan lassítja a játékot. Ezen kívül túl egyszerűek és közönségekők a megoldások. Mi-



Ha jól látom, innen kicsit rázós lesz leugrani

rajtunk a dőja ve örsz: valahonnan egy kardot kéne megszerezni. Amíg azt nem találjuk meg, csupán az örök figyelmetlenségében bízhatunk, s lehetőleg a hátuk mögött kell továbbosonunk. A láncra vart rabokkal – és így általában a játéksrán a civilekkel – beszélgethetünk, s így különböző tanácsokat kaphatunk. Jónéhány csapda kikerülése után végül eljutunk egy

olyan magaslatra, ahol az egyik ór éppen alattunk pocsztal. Szerencsére kéznél van egy természetes láda, így már csak el kell intézni, hogy az a megfelelő helyre pottyanjon. Ezzel megoldódott a kard-probléma, s már csak a "kar-probléma" van hátra. Nevezetesen azt kell elkerülnünk, hogy beszoruljon a karunk a nagy szaberfej szájába, ami az egyik kapu nyitja. A megoldás egy karperec, amit egy kis láda kában találhatunk. A kulcsra zárt ládát a kánpadlól roppanthatjuk ki.

Az előzetes hírekben a játék producere valami nagyon "cool" kamerakezelést ígért, de én ebből semmit nem tapasztaltam – se jobb, se rosszabb, mint monadjuk a Tomb Raideré. Az "operátor" mintha fizikailag is ott lenne a terpen: a lehető legszorosabban próbálja követni a herceget. Az ugyan jó, hogy nem megy be a falak mögé, de az már kevésbé, hogy ha sarokba húzódnak, ugyanaz az effektus fog bekövetkezni, mint Lara esetében: a hátsókn kívül semmit nem látni. Igaz, a küzdelmeknél némileg kedvezőbb a helyzet. Ha a "cool" megoldásnak nem is az a képzeltük, hogy egyes rendkívül a helyeken a kamerás a leglátványosabb pozíciót vesz fel, akkor csak annyit mondhatok: ilyen is volt már a Tomb Raiderben.

De nemcsak a kamerakezelésben nem találtam forradalmi újdonságot, hanem a játékmenetben sem. Sőt, úgy éreztem, e tekintetben mintha maradtak lettek volna az alkotók. Szokatlanul lineárisak a pályák, jóformán alig vannak elágazások. Visszafelé is csak néha vagyunk kénytelenek menni (például egy kapcsolót megkeresni), de akkor is csak szinten belül. Mincs továbbá visszazámlálás sem, mint a ko-

vet általában egy út van, nem nehéz azt megtalálni. Technikailag tehát csúcs szuper a játék, most már csak feladványokon kéne kicsit finomítani. Nyilván a folytatásban ez majd így is lesz, amire egyébként az alkotók ígérete szerint szerencsére nem kell újabb hat évet várni.

V.Z.

#### Prince of Persia 3D

FULLSZTO: PC, Mac, Ort

KIADÓ: Take 2

WWW: www.p3d.com

MEGLÉHES: meggyint

Kategória:

Minimum: P233, 64MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: -

Külső link: www.p3d.com



Summa summarum

Akció és kaland sajátos keveréke

a régi minőségben

végítélet

86%

AZ 1002. ÉJSZAKA MESÉJE



**M**erő véletlenségből ebben a hónapban két nagyon hasonló játék került a boltok polcaira. A Shadowman és a Soul Reaver nem csak műfajilag hasonló, de a kerettörténetükben és a cselekményükben is sok a közös vonás. Mindkét játékban holtak lelkeit kell gyűjteni, s ennek érdekében megfordulhatunk még akár a túlvilágon is.

A Soul Reaver egy egészen rendhagyó vámpír-sztori. A Lugosi-féle jól bevált sztereotípiákat felrúgva a Soul Reaver vámpírjainál nem a vérszíváson van a hangsúly, hanem a lelkek csapdába ejtésén. (A vér csak azért kell a vámpíroknak, hogy táplálják az újraélesztett holttestet.) A vámpír ezúttal nem is egyfajta misztikus teremtmény, hanem egy nemzetség. Egy vérszomjas faj, mely leigázta Nosgoth földjét. Csaknem egy évezredes háborús-

sét kapja: a Holtak Tavába dobják. A végzetes veszély minden vámpírra: az érvényes módjára marja össze Razielt testét. A té aljára jóformán csak a csontjai érnek le. Aztán váratlan dolog történik: egyszerűen csak magához tér...

### A LELKI VILÁG

A játék végül is arról szól, hogy Razielt esélyt kap a Mindenhatótól, hogy bosszút álljon. Persze a Mindenhatónak megvan a saját célja kiválasztottjával. Normális esetben a lelkek visszatérnek a szellemi világba, de most, hogy a halhatatlan vámpírok uralják Nosgothot, ez a rend felborul. Razielt tesz az, aki begyűjti a bűns lelkeket.

Kettő, néhány apróbb részlet tekintetében mégis mások. Sokszor pedig az ilyen apró részleteken múlik a továbbjutás: a szellemi világban az egyik kő kijebb lóg a falból, amire így rá lehet ugrani, vagy egy csövezeték kevésbé meredek, s ezért végig lehet gyalogolni rajta, stb. Az sem elhanyagolható, hogy a szellemi világban egyebár anyagtalanként léteznek olyan platformokra, amelyekre a játékosnak ki a súlyunkat, s

anyagtalanságnak is megvan a maga hátránya: nem tudunk semmit sem megfogni, még egy ajtót sem tudunk kinyitni. A szellemi világba bármikor átléphetünk (a várázslat-menüben a térváltás már kezdettől fogva megvan), viszont az anyagi világba lépés egyrészt behatolunk egy másik világba, másrészt meg kell



Újabb látogatás egykori sajnálatos halálunk helyszínén

kodás után a vámpírok teljesen átvették az uralmat a fantasy világ felett, s megkezdtek a környezet átalakítását a saját igényeiknek megfelelően: sötét fellegekkel töltezték el a napot az égről. Történetünk idején már csak olvadva léteznek emberi városok. De talán lassak, hogy megmeneküljenek a játékos ebbe a világba.

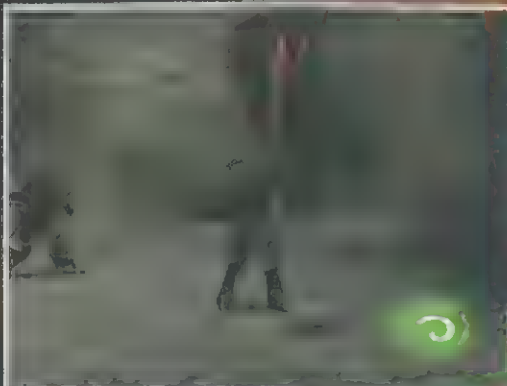
A vámpírok vezére, Kain a kezdetektől öt lélekért ereszkedett le a szellemi világba: ebből az öt lélekből alkotja meg a hadvezérelt – köztük leendő hőst, Razielt. Razielt bosszútesen szándékozik a háború alatt, am nemrégiben történt egy végtelen "hibát": a Sötét Ur nektárját értékes ajándékot kapott. Tudni kell, hogy a vámpírok evolúciója folyamatos, miközben elvesztik emberi külsejüket, s egyre inkább istonokhoz válnak hasonlatossá. Minden esetben Kain az, aki elsőként változik, s őt követik a többiek. Ezúttal azonban nem így történik: amikor Kain meglátja, hogy egy új mutáció révén Razieltnek szárnyai nőttek, éktelen haragra gerjed, és brutálisan megcsonkítja alattvalóját. Ezután hősünk az arufók büntetés-

# LEGACY of KAIN SOUL REAVER

A Soul Reaverben kétségtelenül a túlvilág kivitelezése a legerdekesebb. Valójában nem is annyira túlvilágról, hanem egy úgynevezett szellemi világról van szó. Bovebben kifejtve ez annyit tesz, hogy minden egyes helyszínen két különböző síkban tudunk jelen lenni: vagy az anyagi világban, vagy a szellemi világban. A két világ közti utazás igazi élmény – már csak a látványt tekintve is: amikor átléphetünk, a szemünk előtt mosódik át az egyik világ a másikba. Moha-

olyan időzírti szerkezeteket, amikhez valószínűleg két ember kéne! Persze az

ve kégeznünk kell a vámpírok klánjaival, és természetesen a klánok vezetőivel. En-



Orthodox módszer a vámpírok likvidálására a nyársra tűzés



Ha rövid a kardod, told meg egy lépéssel! Vagy vedd el Kainét

nek a realizálását úgy kell elképzelni, mintha csak a Tomb Raiderrel játszanánk, de kevesebb logikai fejtróvel és jóval több akcióval. Majdnem minden sarkon egy szörnyeteget kell lekaszabolunk: gorilla-szerű lényeket, pókhoz hasonló alien-turma fazonokat, stb. Moha ezek a mutáns vérszívók nemigen hasonlítanak a hagyományos értelemben vett vámpírokhoz, néhány alapvető do-







Múltkoriban a Fleet Command ismertetője kapcsán csendesen elsírdogáltam abbéli bánatomat, hogy a háborús stratégiák fejlesztői nem igazán kápráztatnak el bennünket a nedvesebb közegekben zajló hadműveletekkel. Se szeri, se száma a játékoknak, amelyekben le-fel kommandorozhatjuk tankjainkat és csapatainkat Európa legkülönbözőbb vidékein, avagy Holovácáké módjára a levegő ördögévé válhatunk – acélból készült víziszörnyek minálunkkalént vízben csak úszva arathattunk mostanában babérokat. A Jane's Fleet Commandja után szerencsére egy másik patinás fejlesztő is vízre szállt: az SSI Fighting Steeljében ismét a hajóké, és főleg a hajóágyúké lesz a főszerep.

## MINDEN, AMI A FELSZÍNEN ÚSZIK

A Fleet Commandhoz képest mondhatni új vizekre evezünk: ha az óceánok nem is változtak, az idő mindenesetre igen, mert a Fighting Steel a II. világháború tájékos vizeire repít bennünket. A "II. világháborús tengerfelszíni hadviselés 1939-42" alcím rögtön meg is határozza a cselekmény időpontját, és egyben a játék jellegét is: nincsenek tengeralattjárók, torpedóvető- és bombázó repülőgépek, a csaták kizárólagos résztvevői a felszíni egységek lesznek. Ebből adódóan tulajdonképpen logikus, hogy a játék csak a világháború első felében játszódik, hiszen a tengeri hadviselés a háború utolsó éveire teljesen átalakult: már Pearl Harbor megsemmisítése, de különösen a '42 júniusában lezajlott midway-szigeti csata nemcsak a háború menetét fordította meg a Csendes-óceánon, hanem megmutatta azt is, hogy a tengeri háborút a jövőben a repülőgép hordozók fogják előlteni, amelyek nemcsak 30-40, de akár 3-400 kilométer távolságból is képesek megsemmisíteni az ellenséget.

A játékban négy haditengerészet színelbe öltöztetünk: a német Kriegsmarine, az angol Royal Navy, a japán Császári Haditengerészet és az amerikai US Navy hajóit fogjuk ütköztetni. Ha a légiere és a tengeraltjárók hiánya esetleg fájhat is valakinek, a felszíni egységekből aztán tényleg teljes a választék: a négy haditengerészet gyakorlatilag összes hajója felvonul, a szállítóhajóktól és a rombolóktól kezdve a méretecsbő csatahajókig, köztük az európai vizek legnagyobb örösaival (a német Bismarckkal és Tirpitz-cel) és persze minden idők legnagyobb hadihajóival (a japán Yamatoval és Muszassival). Kilencvennél is több hajóosztály több mint ezer egysége kerülhet a parancsnokságunk alá, ami azért meg lehetőségen impozáns szám. A nemzetiség kiválasztása nemcsak a választható hajóosztályokat és egységeket határozza meg, hanem egyes pozitív és negatív nemzeti jellegzetességeket is. Ezeknek a faktoroknak az alapját a britek képezik: hozzájuk képest a németek messze a legpontosabb tűzreket, viszont – különösen a háború első éveiben – állandó problémát jelentenek náluk a célba csapódva bedőglő lövedékek és főleg a torpedók; torpedók hatékonyságában és hatótávolságában a japánok a mesterek, ők viszont elég gyengén céloznak; a japánok sokkal gyorsabban javítják úgy kikötőben, mint csata közben a hajóikat, ezzel szemben ők torpedójukból négy bedőglő. A nemzetiségen kívül az időpont is meghatározza a hajók legénységének legfontosabb paramétereit (kiképzettség, fáradtság, éjszakai harc).

## KÜLDETÉSEK

A történelmi küldetések két helyszínre tagozódnak: míg az



A világ legnagyobb víziszörnye, a Yamato valószínűleg örök rekorder marad

Atlanti-óceánon a britek és a németek, addig a Csendes-óceánon a japánok és az amerikaiak aprítják egymást. Ha úgy vesszük, tulajdonképpen nincs túl sok küldetés, de az egy-egy Tutorial scenarion kívül megtalálunk minden fontosabb eseményt az adott időszakból (már legalábbis azokat, ahol a felszíni egységek játszották a főszerepet). Az Atlanti-óceánon például lejátszhatjuk a német Graf Spee zsebcsatahajó utolsó csatáját, amelyet '39 végén a kapitánya Montevideo előtt felrobbantott; vidám pulykalövészetet csapathatunk egy Arhangelszkbe tartó brit szállítókonvoj és az azt fedező rombolókötelék között, míg egy cirkálókötlet érkezése véget nem vet a vidámságnak; a Scharnhorst és Gneisenau csatacirkálókkal megütközhetünk a Renown csatacirkálójával és az azt kísérő rombolóflottillával a norvég partok előtt; egy hipotetikus küldetésben az előbbi párossal kiűzhetünk az Atlanti-óceánra, hogy csatlakozzunk a győzedelmes Bismarckhoz. Természetesen nem hiányozhat a listából az atlanti hadszíntér legizgalmasabb összecsapása sem: a Bismarck üldözése. A konvojvadászathoz hasonlóan ez utóbbi is több részre van osztva. Az első felvonásban a Norfolk és a Suffolk cirkálók által üldözött Bismarck és Prinz Eugen megütközik a brit haditen-

gerészet zászlóshajójával, a Prince of Wales csatahajó kíséretében érkező Hooddal; a második felvonásban pedig a kormányozhatatlan német csatahajó megpróbálja minél kevesebb további sérüléssel megúszni öt brit romboló éjszakai támadását.

A Csendes-óceánon kicsit szerényebb a kínálat: az itt játszódó öt scenario a Guadalcanal környékén kialakult elhúzódo összecsapás egyes részleteit eleveníti fel, különböző szintű átmeneti változó erőviszonyokkal.

A taktikai feladatát tekintve a játékban öt különböző küldetés-típus található. Ezek közül a legegyszerűbb a sima összecsapás, amelyben a feladat mindössze annyi, hogy nagyobb veszteséget okozunk az ellenfélnek, mint amennyit elszenvetünk tőle. Ez persze az összes többire is igaz, de a többi négyben már egyéb feladataink is vannak. Klasszikus japán küldetés Guadalcanalnál a Bombardment, ahol a küldetés végére egy megadott térségbe kell vezetni a hajóikat, hogy azok tüzérségi támogatást nyújtsanak egy akcióhoz. Német-brit küldetésekben szintén klasszikus a konvojok támadása, ahol az előbbi fél a szállítóhajók között próbál rendet venni, míg a másik pont e rőt próbálkozás megállítására törekszik. Az előző két típus kombinációja a szállítás, ahol a konvojnak egy megadott térségbe kell érnie, míg az Interceptnél a gyengébb fél dolga az, hogy az őt üldöző erősebb elől meglepve meielőző elhagyja a csatateret.

A scenario végén az eredmény függ egyrészt az okozott/elszenvedett veszteség arányától, másrészt attól, hogy az adott taktikai feladatot milyen mértékben sikerült teljesíteni. Az előbbi tényező elég egyszerű pontozásos módszer szerint van díjazva: az egyes hajóosztályok méretüktől függő győzelmi pontot jelentenek (egy csatahajó nyilván a sokszorosát egy rombolónak), és az okozott sérüléseknek megfelelő pontot takarítunk be; az utóbbi tényező pedig egy, a feladat jellegéből adódó szorzószámot jelent.

Az oldal kiválasztása után először is a nehézségi fokozatot kell beállítani, ami egy rakás könnyítéssel/hehezítéssel (elhízázott manőverek, bedőglő torpedók, nemzeti jellegzetességek, információk az ellenfélről, és így tovább a végtelenségig) az AI intelligenciáját hivatott befolyásolni. Hát ez mondjuk elég nagy szórással dolgozik, fittyet hánnyra a történelmre, amire mondjuk jó példa a Denmark Straits

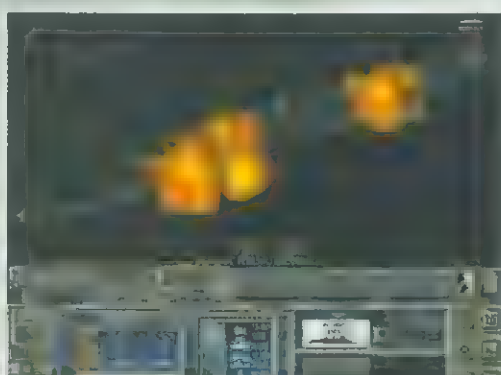
# FIG ST WORLD W



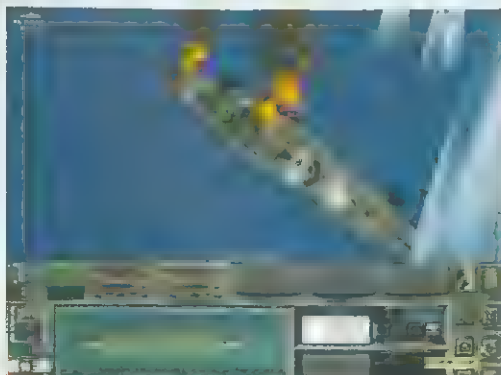
Éjszakai tűzijáték füstlőgörgő hölgygel



A pimasz konvoj füstfelhőbe burkolózott – ami persze nem menti meg őket



A Hood problémái akkor kezdődtek, amikor a Bismarck tüzet nyitott rá



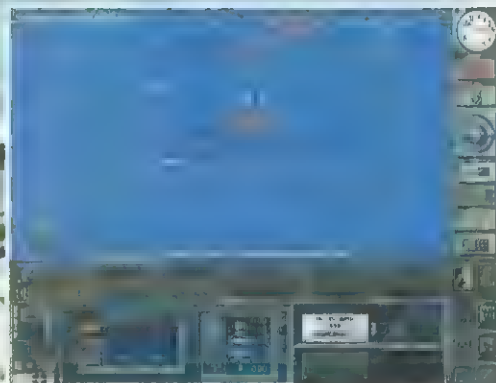
Másképp fest a dolog, ha a Hoodot egy avatott kéz vezéri

scenario, azaz a Bismarck és a Hood összecsapása. A helyzet elég egyszerű: a Bismarckot és a Prinz Eugent két cirkáló üldözi észak-irányból, míg a Hood és a Prince of Wales csatahajó délkelet felől próbálja elvágni az útjukat és ütköztetni kényszeríteni őket – a két német csatahajónak tehát délnyugati irányban kell a tölter elől lelépnie a tethelyről. A történelemben ez az összecsapás mindössze öt percig tartott: a cirkálók lőtávolon kívül maradtak, míg a csatahajók összétűzték egymással. A Bismarck egyik lövedéke egy szerencsés véletlen folytán pont a Hood kéményén keresztül a gépházba esett, a brit haditengerészet büszkesége pedig egyszerűen darabokra robbant. Ezt írja a krónika, de így soha nem zajlik le a csata a játékban. Ha a briteket irányítjuk, bolondos (értsd: zászlós szintű) Al-nál a németek kényelmes sétahajózást művelnek, és nagy erőfeszítés kell ahhoz, hogy NE süllyesszük

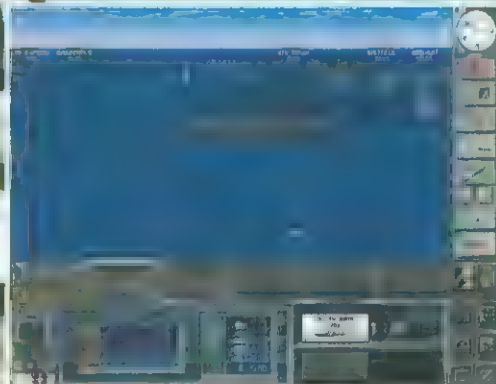


# FIGHTING STEEL

## WAR II SURFACE COMBAT 1939-1942



Mint a 2D térképen is látható, a nemzetközi helyzet fokozódik



Ebből a távolságból már nem lehet elhibázni – vagy mégis?

## ÓRIÁSOK CSATÁJA

el mindkét hajójukat: admirális szinten pedig azonnal le akarnak lépni, és ha nem sikerülne, akkor megpróbálják a két brit csoportot külön-külön megsemmisíteni. Ennyit az AI-ról.

Az összecsapásokat irányíthatjuk standard és "divízió parancsnoki" szintről. Az előbbiben az összecsapásban résztvevő valamennyi egységet mi kommandírozunk, az utóbbiban csak egyet. A program az összecsapásokban részt vevő egységeket csoportokba ("divíziókba") – mi maradunk a "kötélék" meghatározásánál) rendezi. Egy ilyen "kötélék" lehet mondjuk egy száll csatahajó, vagy akár egy 4-5 rombolóból álló csoport is, az az adott küldetésben előre beállított paraméter. A kötélekek harc közben együtt manővereznek. Egy kötélek felbontására (vagy akár több összevonására) csata közben nincs módunk, az viszont előfordulhat, hogy valamelyik kötélekünk felbomlik, azaz egy (vagy több) hajó kiválik belőle. Ez olyankor következhet be, ha a köte-

lek valamelyik tagjának beragad a kormánylapátja, a többi hajóhoz képest a felére csökken a sebessége, vagy – ha a nehézségi fokozatban engedélyeztük – hibásan hajt végre egy manővert. Ha kötélekpáncsnoki szinten játszunk, akkor mindig csak egy kötéleket irányítunk, a többi a saját (pontosabban az AI) szakállára ténykedik. Mivel az AI-nak rendszerint más elképzelései vannak az ütközetről, mint a harci szellemről duzzadó játékosnak, inkább csak a mókás események kedvelői és a lottómegszállottak örökössé ezt a játéktípust.

Az egyes küldetések fix időpontig tartanak, de természetesen az ütköznek előbb is vége szakadhat, amennyiben valamelyik fél elvesztette az összes hajóját vagy esetleg az eligazításnál megjelölt "lelépési irányban" elhagyta az ütközetet. Egy másik módszer a befejezésre, ha megadjuk magunkat (bár nem tudom, hogy ez miért lenne bárkinak is jó), vagy ha "gyorsított befejezést" kérünk. Utóbbi eset-

ben villámgyorsan vetjük a hátralevő idő és a program az utolsó helyzetből kiindulva számolgatja a végeredményt. Ez kellemetlen meglepetéseket is hozhat, mert itt belép(het) egy új faktor: ugyan személyesen nem irányítunk légiereket, a küldetésekhez hozzátartozik egy lég/tengeri fölény paraméter is – ha ez az ellentéte, akkor a gyorsított befejezés előtt még erőteljesebb és magabiztosságtól duzzadó csatahajóink is könnyen a tenger fenekén találhatják magukat a végeleszámlálásra.

### VAJON HOL VAGYUNK?

Na igen, az óceán közepén általában az egy igen gyakran felmerülő kérdés. A szerzők szorécsára megkíméltek bennünket a navigáció problémáitól: a bevetések elején rögtön az események kellős közepén találjuk magunkat. A mozgás így tehát a harci manőverekre terjed ki. Mint már volt róla szó, hajó-

ink kötélekben manőverezhetnek. Az új kurzust cél szerű a 2D térképen meghatározni, mert ezen a különféle fegyverek (elsődleges és másodlagos ágyúk, valamint a torpedók) hatótávolságán és a hajóosztályok észlelési távolságán kívül bekapcsolhatjuk az 5-15-30 perc múlva várható helyzet kijelzését is. Fordulást két módszerrel hajthatunk végre: az egyikkel a hajók egy bizonyos pont elérése után vészlik fel az új irányt, míg a másikkal azonnal fordulnak (azaz oszlopból vonalba sorakozhatnak és viszont). Utóbbi meglehetősen komplikált manőver, keményebb nehézségi fokozatokon ilyenkor szokták derék kapitányalek elrontani az ügyet. Fonyegető esetben mód van még hirtelen vészfordulóra is, amikor nemcsak kormánylapáttal, hanem motorral fordul a hajó (tehát jóval kisebb íven). Ennyit a manőverezésről, aminek esetünkben tulajdonképpen két célja van: a megfelelő kurzust felvéve megelőzni el-tűnni, avagy olyan helyzetbe hozni a hajónkat, hogy fegyverrel maximális hatékonysággal tüzelhessenek. A roppant tanulságos hajóenciklopédiát lapozgatva

nem árt elelmékelni azon az apróságon, hogy hol is helyezkednek el ezek a fegyverek: a csatahajók és a különböző cirkálóosztályok elsődleges és másodlagos ágyúkkal rendelkeznek. Az előbbiek a nagy kaliberű hajóágyúk a hajó hossz tengelyével párhuzamosan, előre és hátra tájolt löveg tornyokban helyezkednek el, míg az utóbbi kisebb kaliberűek – rendszerint – a hossz tengelyre merőlegesen. Ebből adódóan a fő lövegeknek a hajó felépítménye kb. 90, míg a másodlagosoknak 180 fokos holttérrel okoz. A leghatékonyabb fegyvertípus nyilván oldalra lehet leadni, azaz az áron, hogy így a hajó jóval nagyobb célt mutat a beérkező díszsortüzeknek, nemkülönben a torpedóknak. Torpedóval a cirkáló és a romboló osztályba tartozó egységek rendelkeznek, az előbbiekben a vetőcsövök a másodlagos fegyverezethez hasonlóan a hossz tengelyre merőlegesen, tehát ennek megfelelően a bal (portside) vagy jobb (starboard) oldalról kell a célpont felé fordítanunk ahhoz, hogy elengedhessük a halacszkákat.

### HAJÓ A HORIZONTON

Ez a kiáltás már pár másodperccel a küldetés megkezdése után fel szokott hangozni. A napszaknak és az időjárásból adódó látási viszonyoknak megfelelően idővel a síma kontaktusból kitelakunk a hajó méretet, majd a körvonala (ami majd meghatározza az osztályát és a nevét). Nehézebb fókuszokban a sajnálatos baleseteket megelőzendő elő-



ször a saját egységeket is illik azonosítani. Ezt meggyorsítja, ha bekapcsoljuk a hajó azonosító fényeit (ez persze nemcsak a saját egységek dolgát könnyíti meg). Éjszakai ütközeteknél a vizuális kontaktust elsősorban a kezdetleges radar, másodsorban pedig a lövegek toroklöttel mozdítják elő, de van két egyéb eszköz a tarsolyunkban: a kiválasztott célpontra világító lövedékeket lőhetünk ki, illetve kereső fényszórókkal pásztázhatjuk a tengert. Néha persze jobb láthatatlanná válni, különösen ha egy súlycsoporttal nehezebb ellenfél vetett szemet ránk: ilyenkor melegen ajánlott cikkekkos kitérő manővereket végezni (amit ugyan a 3D nézet nem mutat, viszont a találati valószínűségbe a program beleszámolja), és/vagy füstfelhőt fejleszteni, amely a szállítóhajók és rombolók kedvező módszere a mielőbbi anonimitásba burkolózáshoz.

Célpontokat külön adhatunk meg a fő lövegtoronyoknak és – ha vannak – a másodlagos ágyúknak és a torpedóknak. Ágyúknál megadható egy, a teljes kötelék által követendő automatikus célzási mód, illetve direkt célpontok. Az általános célzási módból háromféle akad: a harcvalószínűségi kötelék a lehető legtöbb célpontot tartja tűz alatt; távolsági

valami miatt nem tud (a lövegtoronyok holterében van, egy másik hajó zárja a tűzvonalat, meg ilyenek). Miután a célt kijelöltük, megadhatjuk még, hogy milyen típusú löszelrel tüzeljenek az ágyúk (páncéltörő, általános, repesz vagy automatikusan választott gránátok), majd a lövegtoronyok szépen ráfordulnak a célra és megkezdik a sortűzek durrogtatását. Hogy egy-egy sortűz talál-e, azt egy rakásnyi statikus (látási viszonyok, időjárás, a löveg típusa, a legénység kiképzettségi szintje és fáradtsága, nemzeti sajátosságok) és dinamikus paraméter (mindenekelőtt a távolság, a saját egység és a célpont sebessége, kitérő manőverek) határozzák meg. Ha jól számolom vagy 15 paraméterből számol találati valószínűséget a játék, amelybe természetesen egy véletlen faktor is beletartozik – így tehát Dávid és Góliát csatájából bárki kikerülhet győztesen. Ha a sorozat véletlenül találja, egy újabb adag matematikai függvény kerül bevetésre (milyen kaliberű és típusú gránát csapódott be, hol ült a találat, milyen volt a páncélozottság, satöbbi), aminek eredménye bizonyos fokú sérülés lesz. Ez lehet, hogy meg sem kottyan az egységnek, könnyebb veszteséget okoz (például átmenetileg kikapcsol a radar, amit idővel még a tengeren is kijavíthatnak), esetleg komolyabb zúrt csinál (heragad a kormány, felrobban egy lövegtorony, csökken a sebesség, meghal a lővezető tiszt). Vagy akár

kaliberű ágyúkat. Clausewitzi maximára fordítva a dolgot: sok lúd disznót győz, de még inkább: sok disznó ludat.

## CAMPAIGN

E meghatározás alatt az ember általában egymásra következő küldetéseket feltételez, amelyben dicső pálya- és ámokfutásra indul az ellenség sorai között. Itt ez egy kicsit azért meglepően sült el: a történelmi ellenfeleken kívül (német-brit és japán-amerikai campaign) pl. játszhatunk akár jenki-brit összecsapást is. A campaign négyféle hosszúságú lehet, amelyben az öt fő típusnak megfelelő, véletlen küldetéseket generál a program. Szó sincs azonban olyasmiről, hogy különböző köteleket küldözgetünk az óceán erre vagy arra a pontjára – a program egyszer csak a hasára csap, és ha olyanja van, akkor valahol csata lesz. Ha meg olyanja, akkor nem. Sajátos. Az összecsapásban résztvevő egységeket ugyanezzel a tudományos módszerrel választja ki, és rendezi kötelekbe – bár abban van némi logika, hogy az egyes összecsapásokban megsérült egységeknek bizonyos időt javítással kell töltenük kikötőben. Az idő múl-



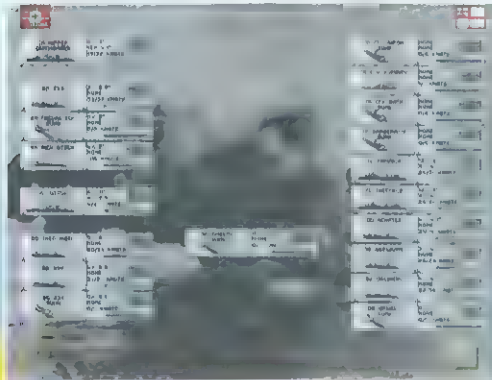
A Lützow cirkáló torpedóval adja meg a kegyelemfövést

csináltak, miközben megmaradtak a játék "zutti az ütközet közepébe" jellegénél.

## NELSON ÖRÖME, NÉMI ÜRÖMMEL

Az úgynevezett szakma (mármost az Internetes és az offline játékosújságok) elég egyöntetűen fogadták a játékot. Léven igen szarcsós témaválasztás, mindenki vadul tapsolt az előzeteseknek – és mindenki savanyú képpel szívta a fogát a végeredményen. Nem tudom, mi baja van a világnak, de szerintem ez egy elég dögös kis játék. A grafikát tekintve ugyan láttam már ennél szebben hullámozó tengert és ennél több poligonból felépített objektumokat is, de ha valaki nem akarja a fűdöszobáját a sirtusi kápolna mintájára kifestetni, annak szerintem meg fog telnie. A 3D kamerakezelés tők jó: a manuális forgatható és zoomolható lebegő kamerán kívül van egy csomó félautomata (értsd: bizonyos szempontból célszerű) megoldás is, bónuszként pedig torpedó és ágyúgolyó-nézet is. A kezelőfelület a lehető leg-egyszerűbb: kizárólag az egeret kell nyomkodnunk, és a különféle panelek is teljesen logikusan épülnek fel. Küldetésből ugyan nincs valami sok, viszont az önálló programként futó Battle Generatorral olyat fabrikálhatunk, amely jó esik – a több mint ezer hajó tán több is lesz, mint elég. A fogszírok legnagyobb problémája nyilván a repülőgépek és a tengeralattjárók teljes hiánya, de hát a szerzők igazából a felszíni harcra helyezték ki a játékot. Igaz ugyan, hogy a játéknak így több köze van a fentebb említett Nelson admirális korának haditengerészeti doktrínájához, mint a II. világháború idején alkalmazottakhoz – mindenesetre a vállalt feladatot elég jól elvégezték. Lehet reménykedni egy 2. részben, amelyben a víz alatt és a víz felett operáló járgányok is dicső parancsnokságunk alá kerülhetnek.

CoVBoY

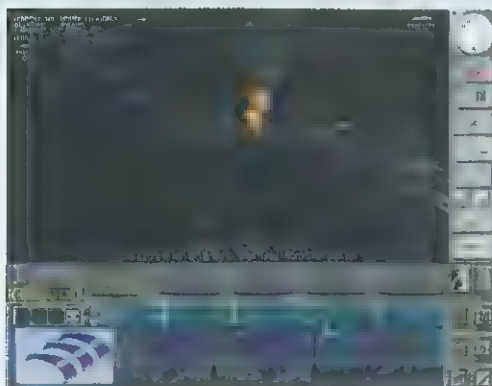


Ez jó mulatság, férfimunka volt!

célzásnál minden egység a legközelebb lévő célpontra tüzel; míg a Threatnél arra az egységre összpontosítja a tüzet, amelyik a legveszélyesebb (rendszerint a legnagyobb). Direkt célpontoknak kijelölhetünk elsődlegeseket és másodlagosakat, utóbbiakra olyankor fog a hajó tüzelni, ha az elsődlegesre

elsüllyed a hajó, mert a víznél nehezebb testeknél az gyakorta megesik. Mivel a találat valószínűségét és a sérülés nagyságát is egy rakásnyi köpletből számolja ki a játék, olyan történelmi "malacokra", mint amilyenek a Bismarck útját kísérték, azért nem igazán kell számítani. A Hooddal összecsapva már az első sorozatának egyike pont egy védtelen pontot talált meg, ami azonnal az ellentettjére fordította az aktuális erőviszonyokat, és a britek kénytelenek voltak gyorsan visszavonulni; pár nap múlva viszont egy brit torpedóvető gép elképesztő szerencsével eltárolta a Bismarck egyetlen sebezhető pontját: a kormánylapátját, ami aztán mozgásképtelenné tette, és egyben meg is pecsételte a sorsát. Na, ilyen véletlenek itt nem nagyon lesznek: a Fighting Steelben a tengeri hadviselés istene nem a szerencselovagokat kedveli, hanem a jó nagy

távval természetesen újabb és újabb erősítések vannak bevethetővé az elhullottak helyett. A campaign lényege nemcsak a küldetéseken elért minél nagyobb pontszám (amelyeket aztán összeadogat avagy kivon a program), hanem sokkal inkább az, hogy jól gazdálkodjunk a rendelkezésre álló erővel. Van ugyanis egy bizonyos "harcésszükségleti létszám", egy minimum, amelynek mindenképpen bevetetnünk kell lennie egy adott körben. Ha csak egyetlen nyamvadt romboló is hibázik a hadrendből, akkor a körre büntetőpontokat kapunk: az elsőre 200, a következőre 400, a harmadikra 800 pontot és így tovább. Így fordulhatott elő az a nagyszerű esemény, hogy egy szép hadműveletben négy romboló elvesztésével elsüllyesztett három cirkálót és három rombolót (a transportokat már nem is számoltam), szóval azt hittem, hogy lassan zászlóshajót fognak elnevezni rólam. Tévedtem. Egy romboló ugyanis négy körön keresztül hiányzott a hadrendből, és nemhogy az Admiral Von CoVBoY páncélost nem bocsátották a vízre, de jó, hogy nem kúrtak gályarabnak... Érdekes módszer. A váltságdíj ugyan vajmi kevés köze van – mindenesetre ügyes huszárvágás a szerzőktől, amelyben campaignt is



Aáá, hülye angol! Nem látod, hogy én jöttem jobbról?!

Fighting Steel

FEJLESZTŐ: David by Zoro  
KÁDÓ: SS/MS/MS/MS  
WEBSITE: www.fightingsteel.com  
MÉG EGYENES: meg egyen

Ketyere

Minimum: P200, 64MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-III 300  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Kétféle

Minimum: P200, 64MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-III 300  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Summa summarum

A megcélzott feladat becsületesen  
végrehajtva. Talált: Sullyd

VÉGÍTÉLET

89%



Az előző nagy siker volt...  
... itt a folytatás !!!

# GOLD GAMES

TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D,  
HAVE A N.I.C.E. DAY!, JOINT STRIKE FIGHTER  
WARWIND 2., VIRTUA FIGHTER 2., stb...

14.000 Ft

**14.995,-**

## JAGGED ALLIANCE 2.

Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...

1. 2017年12月31日，A公司“应付账款”科目所属各明细科目的期末贷方余额如下：应付甲公司账款100000元，应付乙公司账款150000元，应付丙公司账款200000元，应付丁公司账款180000元。

Figure 1. The location of the study area.

1995

## The logo for Jagged Alliance, featuring the words "JAGGED" and "ALLIANCE" in a stylized, metallic, and jagged font. The letters are yellow with orange and red highlights, giving them a three-dimensional, fiery appearance. The background is dark and textured, suggesting a rugged or war-torn environment.

**2 in 1**  
**2 in 1**



## Preview

# GORKY 17

**SHOGO** 昇  
mobile armor division  
**4,995,-**

KALAND ÉS STRATÉGIA 3D-BEN MAGYARUL...

**VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT**  
TRAVELBOX - Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905  
[www.travelbox.hu](http://www.travelbox.hu) [lbh@interdnet.hu](mailto:lbh@interdnet.hu)  
**AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.**



Abban talán megegyezhetünk, hogy a Civilization II egy vérbeli játékosnak olyasmí lehet, amint mondjuk egy kereszténynek az Exodus. (már nem Abe-é, az két D-vel van) Sid Meier meg maga Mózes, aki néhanapján lejön a hegyről CD-kkel a kezében, mi pedig máris mehetünk az Igéret Földjére. Az egy más kérdés, hogy mire bejutunk oda, rendszerint úgy érezzük magunkat, mintha vagy negyven évet lenyomtunk volna a pusztában: összes szakállunk a térdünk köré csavarodik, és álmatlanságtól véreces szemmel érdeklődünk: "Miert nem hagyysz már minket aludni, óh, Uram?!" A Civ2 a világ összes valamirevaló

csak a nagy körvonalakig jutok el (tekintet nélkül arra, hogy az most szilveszterkor esedékes avagy jövőre).

Kezdjük tehát azzal, hogy a játék új grafikai kinézetet kapott. Ezt állítják legalábbis a szerzők. Szó se róla, tényleg másképp fest – de hogy ezt "kinézet"-nek lehet-e definiálni, azon még elmeregnék egy kicsit. Tényleg némi előrelépésnek nevezhető, hogy az összes csapat a maga módján animáljat, a repülő cuccoknak kedves kis árnyéka van, és a különböző irányokba fordulva más-más profilt mutatnak. Ez mind nagyon jó is lenne, ha a játéktér nem lenne olyan firtelmes. Volt szoren-

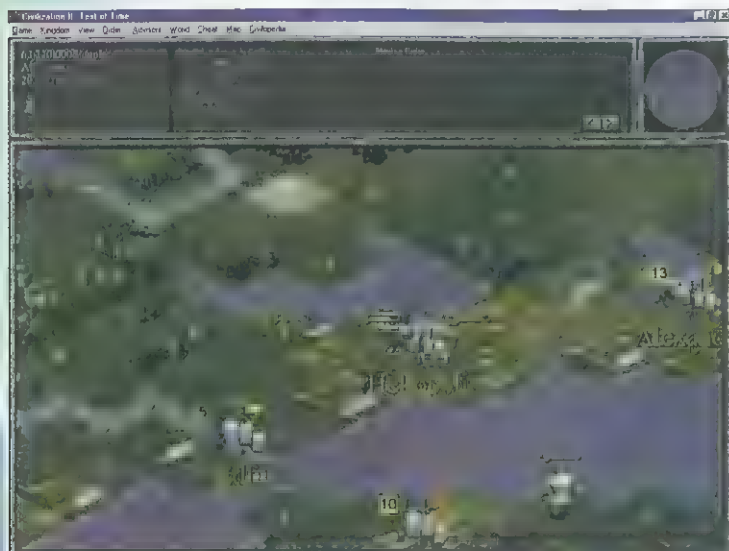
ami úgy dolgozik, hogy nagytáskát a duplájára nővel a pixeleket, mintegy C-64 feelinget kölcsönözve az ügynek. Szörnyű. A magából kikelt grafikus továbbbi ámkofutást is rendezett: az eredeti játékban a füst például teljesen egyértelműen jelezte a környezetszennyezést – most ezt egy rózsaszín maszat hivatott jelképezni, ami engem leginkább egy főlég kiklopított tarjára emlékeztet. (Első látásra azt hittem, hogy egy titkos mirelit húsraktár bőszenre bukkantam.)

Új képernyőt kapott a városi menü is. Párszáz parti után már hozzászoktam az eredetihez, így egy kicsit ijesztő volt a dolog – de ezzel tulajdonképpen nincs baj: minden megvan (ha más helyen is) és tulajdonképpen logikusan csoportosított ablakokban. Ami nem meglepő, az a városi látkép. Léven látványeffekt volt, tulajdonképpen nem hiányzik különösebben a játékból, de azért igen jó volt megnézni egy klépült városunkat. Ugyan-csak

Hát ennyit a Civ2 "megújult" grafikájáról, amelynek kapcsán az embernek olyan érzése támad, amikor az őreges otthonában találkozik az első szerelmével. ("Hát, izé, MENNYIRE megváltoztál!")

## APRÓ ÚJDONSÁGOK

Van egy-két apró változás a szabályokban is, amelyek nem különösebben jelentősek. Most csak azért kerítünk rájuk szót, mert a kézikönyvben egy



E hevi rojtvenyünk: szerinted hány Lapakodó bombázza Helipontot?

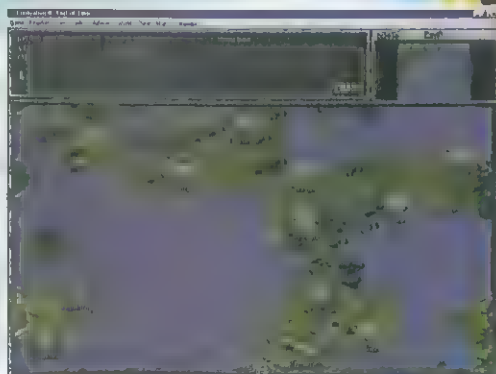
PC-s újságja szerint a valahol volt legjobb három játék egyike. (A másik kettő a Quake2 és a Half-Life.) Ezt nem én mondom – ők mondják. (Szóintem a Civ2 a legjobb.) Az ember azt hinné, hogy egyszerű és megismételhetetlen történet: ilyen egyszer volt, és nem lesz tübbet soha. Erre mit ad isten, az év elején Sid apó megint lejut a hegyről, és a kezünkbe nyomott egy Alpha Centaurit, ami azért akár egy Civ3-nak is beillhet volna. Az emberek még fel sem ocsúdtek megdöbbenésükből, mire megint megjelent egy Civ, csak ezt Call to Powernek hívták és ugyan jóles prófétánk keze ebben kivételesen nem volt benne, akár még neki is becsületére válhatott volna. Ha minden nap csoda történik, az azért megfekszi az ember gyomrát, így most már enyhe szkepszissal személtelhetjük, amint egy újabb Civ került a boltokba: az "eredeti", a "hamileltalán", a "Microprose-os", és így tovább. Új barátunk a Test of Time alcímet viseli, és az eredeti elképzelés szerint új küldöt és kiterjedt beütöt kellett benne az egykori legendának kapnia. Lássuk, hogy sikerült a dolog.

## ÚJ ARCNAK CSAK EGY A JOBB: A MEGSZOKOTT

Megkímélem a tiéteit publikumot attól, hogy ismeressem a Civilization című játék lényegét. Egyrészt feltételezhetően mindenki ismeri (aki nem, azt ésszerűen sajnálom – kimeradt valami az életéből), másrészt a kézikönyv mintegy 200 oldalon bontogatja, harmadrészt pedig ha most nekifálok beszélni róla, akkor valószínűleg az eszedfordulóig is



"A nép, az istenné nép, oly boldog a rajt..." (míg a kaja el nem fogy)



A játék végére már egész jó kis városokat sikerült növeszten!

csém látni a Civ2 nemrégiben megjelent PlayStation verzióját, így tehát már ismerősként üdvözölhettem az új designt. ("Már megint itt vagy, te rondaság?!") PlayStationon nagyon sok szép játék van. Ott van például a Final Fantasy. A Metal Gear Solid. Még még sorolhatnám, de a Civ2 még véletlenül sem tartozik ezek közé. Jó érzésű grafikus ugyanis nem csinál olyat, hogy egy banánzöld lapakodó bombázó repül egy tányér spandóban, ugyanis – ha nem alapvetően vak – látja, hogy nem látja. (Ha látja!) Ha már a "látni" ige szóba került, akkor említsük meg az új, több fokozatú zoomot,

nagyon jó volt az eredetiben az a másik vicces kis momentum, amikor alattvalóink bőrükkel, fával, majd márvánnyal díszítették vezéri főhadiszállásunkat, jelezve, hogy milyen szépen fejlődik civilizáciánk. Jó volt – merthogy csak volt, most kimaradt ez is. Ha már kihagytak dolgokat, akkor az ember esetleg elvárta volna, hogy néha egy-egy letesebb eseményről (például egy csoda megépitésénél) benyomjanak egy videót, mint mondjuk a Call to Powerben – de hát így látzik ez a játék nem a grafikusok elképzelésű teljesítményéről lesz híres.

külön fejezetet szenteltek nekik. Az elkövetők külön képesek voltak kiemelni, hogy a církáló rakéta támadási ereje most 18, és nem 20, valamint a vadászok és a lapakodó gépek védekezése kicsit nagyobb. Fantasztikus. Arról nem szóltak, viszont roppant idegesítő, hogy a nukleáris rakétát most már nem lehet bárhova kilőni, mert ugyanúgy csak 16 pozíciót repülhet, mint a církáló rakéta. Pedig a zulus meg az egyiptomlak még most is ugyanolyan pofátlanok, mint az eredeti Civ2-ben és amikor kicsit megélttem őket, akkor roppant szomorúan kellett tapasztalnom, hogy megszűnt ked-





venő fegyverem interkontinentális jellege. A másik apró változás a telepésekre (illetve később a mérnökökre) vonatkozik: automatizálhatjuk a tevékenységünket, továbbá képesek terraformálni is. (Úgy látszik, azért Sid mester Alpha Centauri-ját azért ők is látták.) A telepések mozgása egyébként most hasonlít a katonai egységekhez: a program náluk is figyeli a kontrollzonákat, azaz most már csak a kém és a diplomata csúszkálhat át ellenséges egységek mellett.

páncélosaim fennakadtak Hannibál egyik elefántján... Megvan még a kedve a bugom is a Go To parancsnál: tízből nyolc esetben a masina még viszonylag ki tudja számolni a legkézenfekvőbb útvonalat a célvárosba, de ha a (vasútként esetleg lenne egy kanyar, akkor általában ő légvonalban akar közlekedni, azaz még mindig tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül. Ügyszóint nem ártott volna csiszolni egy kicsit a diplomácián (itt aztán tényleg nem ártott volna az Alpha Centauri alaposabb tanulmányozása!), ami most is ugyanolyan egysíkú, mint volt: nem az aktuális érdekeket tartják szem előtt a gépi ellenfelek, és a mese vége mindig az, hogy az egész világ összefog ellenünk és kénytelenek lesznek mindenkit leopézni.

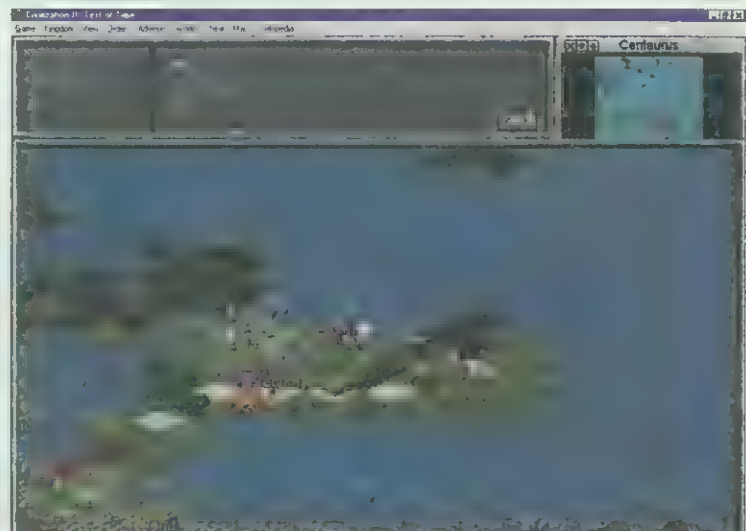
## HOGY ÚJDONSÁGOK

Ha valaki az eddigiek alapján azt hinné, hogy nem érdemes több szót vesztegetni a Test of Time-ra, az téved. Ha kicsit fura ízlésre is van a grafikusok ténykedése, az biztos, hogy az új játékokkal (vagyis inkább játékkörnyezetekkel) teljesen új dimenziókat adtak a Civ2-nek. Az új játékokban az alábbi három témával találkozunk.

**eredeti játék:** Az eredeti Civ2-nek egyebár akkor lett vége, amikor valamelyik játékos űrhajója először megérkezett az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A kibővített játék itt tovább folytatódik: az űrhajó által szállított telepeselekkel megkezdhetjük az új bolygó gyarmatosítását is (ha hét civilizációval játszunk, akkor esetleg még konkurenciánk is lesz a gazpichik, a tregok vagy valami hasonló zűrös nevű faj képében) – és közben persze folytathatjuk a Földön viselt ügyeket is (a két térkép között bármikor át lehet váltani). A Call to Powerhez hasonlóan különféle futurisztikus technológiákat is kifejleszthetünk, és a végső cél pedig most is a transzcendencia, egy magasabb szintű létezési forma elérése. Na, ez nekem tetszik! – vidultam fel, és buzgón erőltettem is a dolgot, akadt viszont egy kis probléma. Az emberi felfedezések végpontja egyebár a Jövő technológia 1-2-3-n, a futurisztikusok kiindulópontja pedig az Ultrastring Theory – a kettő között viszont nem találtam a linket. Először azt hittem, hogy a Centaurin is lehet majd ősi tekercseket találni (nem lehet), aztán meg azt, hogy a gazpichiktól lehet lopni vagy zsákmányolni (de

azt sem lehet). Nem tudom, hogy az vajon programhibára akar-e lesni, de amikor már a 40. Jövő technológiát fejlesztettem ki, akkor meguntam a dolgot (illetve nem untam meg, mert zuluakat bombáztam jó – de be kellett fejezni a cikket). Így tehát a vállalkozó kedvű idővilágimozsoknak nek az

az eredeti Civ2-höz: az új játékok egészen sajátos miliőt teremtenek, és ugyan van egy jópár dolog, ami az eredeti egyik csapatának vagy építményének megfelelője, van néhány igen eredeti újdonság is. Hogy a Civ2: Az Idő Próbája hogyan fogja kiállni az idő próbáját, én nem óhajtom



Harmadik típusú találkozások a gazpichi csapatokkal. Bár tegyük hozzá, hogy egy viszonylag jó ízléssel megáldott telepés már elvből nem szállt le egy ilyen színben pompázó bolygón

kert kívánnak a transzcendencia kutatásához...

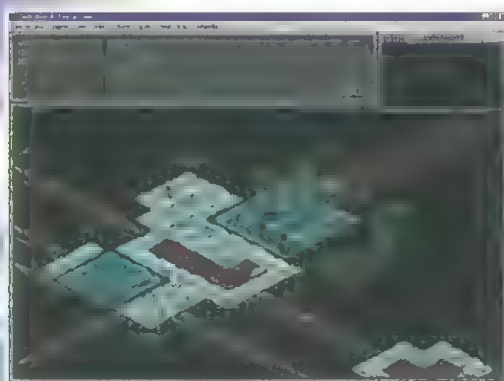
**Science Fiction:** Talán Sid Meler távozásakor hátrahagyott néhány jegyzetet, mert az a világ igencsak Alpha Centauri-utánerzet (még a leírásához tartozó csillagászati jegyzetek is igencsak az AC kézikönyvre emlékeztetnek). A történet helyszíne a Lalande 21185 rendszer, egész pontosan annak három lakható bolygója. Kicsiny csapatunk itt szenved hajótörést, de különféle bizarr környezeti technológiák kutatásával inkább utóbb, mint előbb képes lesz megépíteni a fénysebességnél gyorsabb űrhajót, amellyel visszatérhet a földre.

**Fantasy:** Diablo-rajongóknak első osztályú szórakozás lesz Midgard földjének négy világban kommandírozni mondjuk a fanatikus goblinokat vagy a millitáris hitetleneket, ahol a fantasy legjobb hagyományainak megfelelő "tudományokat", csapatokat és "csodákat" fejleszthetünk. A végső cél itt egy hatalmas ostromtorony megépítése, amellyel megostromolhatjuk a Midgardra vért bocsátó gonosz istenség erődjét.

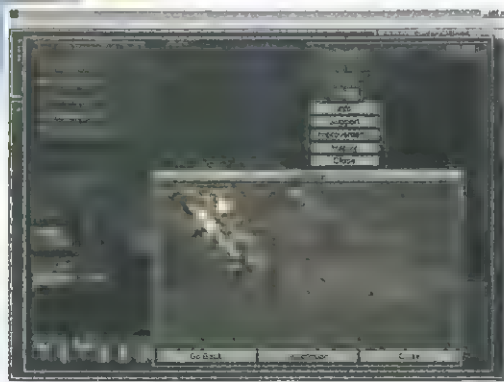
Szentséges Pirx pilóta! Hogy mennyi baja van egy eltávozott űrhajósna!

megjósolni, de szerintem minden Civ-játékosnak muszáj kipróbálnia. Még akkor is, ha ilyen ronda. Zársonak meg csak annyit, hogy Sid bácsi megint fenn van a hegyen: átmenetileg visszatért a Microprose-hoz, hogy az eredeti gárdával együtt elkészítse az igazi Civ3-t. Uram, könnyűül rajzunk!

CoVBoy



Úgy tűnik, Dungeon Keeper lettem Midgard alagsorában



Erre a csodára nagy szüksége van a faliszörnyeknek (gob(e)linok) urának

## HÁT NEM IS TUDOM...

Lehet, hogy enyhe szarkazmat váltottam kiolvasni a fenti sorok némelyikéből, de ennek megvolt az oka. A Civ2 még mindig a legjobb játék a földkereken, csak nekem ebben a grafikai köntösben nem nagyon tetszett. Ennek pedig az az egyszerű magyarázata, hogy mióta az Alpha Centauri és a Call to Power megjelent, a Microprose nem húzkodhat le kedve szerint újabb bőrkötet erről az aranytojást tojó tyúkról. A grafikát leszámítva mindenben közel ugyanolyan

Civ II Test of Time

FEJLESZTŐ: Microprose

KÉRDŐ: Micro Interactive

WEB-TE: www.microprose.com

REGULÁCIÓS: megjelent

Köszönet

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: LAN, Internet

Summa summarum

Egy bernáthegyit uszoknak ollóztettek

- de attól még bernáthegyi maradt

Végítélet

85%

Ha már belepiszkáltam a játékba, akkor nem ártott volna az eredeti Civ2 gyengéin is csiszolgatni egy kicsit. Gondolok itt például a nehézségi fokozatra: a legkönnyebb Chieftainben igazi Civ-játékos például már elvből nem játszik, mert abszolút nem kihívás. Deityben pedig saját jól felfogott érdekből, mert meg fogja űlni a guta, hiszen a nehézségi fokozat nem ügyesebben játszó gépi ellenfeleket jelent, hanem sokkal lassabban kutató tudósokat és egy "nem-túl-véletlenszámtól" az összezsápolások végeredményének kiszámolásánál. Természetesen most is akadt olyan, hogy a



**K**ecses, áramvonalas forma. 500 köbcenti. Dögös. Ez akár az a bizonyos kőlareklám is lehetne, ám ha egy számítógépes játékról van szó, nyilván mindenkinek egy kétkerekű gépcsoda ugrik be. Úgy tűnik, az utóbbi hónapokban egymás után jelennek meg a jobbnál jobb motor-szimulációk: az SBK Superbike és a Castrol Honda után ismét gyorsasági motorok nyergébe pattanhatunk. Az Electronic Arts után most a MicroProse is egy "tök" hivatalos FIM li-

lyák képét adták vissza, míg itt eléggé "poligonos" a környezet), maguknak a motoroknak a kidolgozása páratlan. Klasszul csillognak a fémfelületek és a spoilerok, s a járgányunknak minden egyes porcikája a helyén van. Mély benyomást kelt lehet például a "belső" nézet, ahol nem csak hogy a műszerfal kialakítása tökéletes, hanem még azt is láthatjuk, ahogy az emberünk a gázkart csürl, vagy ahogy a fékkel és a kuplunggal kavar.

telenség. Amíg hozzá nem szokunk a különös látványhoz, olyan érzésünk van, mintha a motor egy sínen futna, s azon a sínen nyugodtan "ingázhathat". Először azt hittem, hogy az arcade (játéktermi) körülményeknek köszönhető mindez, de hiába állítottam át szimulációra: az nem sok változást hozott. (A szimulációs mód többnyire csak a gumik csúszását növeli meg jelentősen.) Eme esztétikai hiba ellenére viszont meglepő módon a motorozás élménye mégis

egy motorral meg lehet tenni. Például az egykerékre kapást úgy kell kivitelezni, hogy hátra dőlünk, és gázt adunk. De mondok valamit: még azt is megtehetjük, hogy a hátsó kereket emeljük fel. Csak annyiból áll a "bravúr", hogy kicsit felgyorsítva előre dőlünk, és behúzzuk az első féket. Persze a bravúroskodásnak nem ritkán bukta a vége. Hagyjuk is most a marhaskodást, hiszen a leg-többen nyilván versenyezni szeretnének.



cenccel rukkolt elő, s a patinás hírnévnek örvendő 500 köbcentis bajnokságot "játékosították meg". A GP500-ban a tavalyi, immáron ötvenedik 500cc Grand Prix futamai elevenednek fel újra – természetesen a cégtől megszokott magas színvonalon. Korszerű grafika, tetszőlegesen állítható élethűség: a GP500 az első igazán élethű 500 köbcentis motor-

Szóval a grafika elég prima. Kár, hogy a játék irányíthatósága, s a motor mozgása némiképpen rontja az átélhetőséget. A játék tesztelése során elég ellentmondásos érzelmek kavargtak bennem: egyes megoldásokat gyengécskének, míg másokat nagyon szupernek találtam. A pilóta mozgását tekintve például a GP500 jócskán lemarad az SBK mögött –

rendkívül furcsa, ahogy a motort döntögetjük. Az még csak hagyján, hogy a motorunknak illene egy kicsit jobban "megmozgatnia az ülepét", de az lepett csak meg igazán, amikor a kanyarokból kijövet a gép akár huzamosabb ideig is döntve marad, holott egyenesen haladunk. Ez fizikai kép-

eléggé realsztikus – például a pálya lejtése/emelkedése és a motor rugózása jobban érezhető, mint az SBK-ban. Figyelemre méltó újítás, hogy az eddig megszokott sémáktól eltérően jóval nagyobb mértékben uralhatjuk a gépet, és sokkal kevesebbet kell a programra bízunk. Szabadon választható opció például a pilóta súlypontjának manuális áthelyezése. Ergo ez annyit tesz, hogy nem csak a kormányt forgathatjuk, hanem mi határozhatjuk meg, emberünk mikor hajoljon előre, hátra, s oldalsó irányokba. Vagy az is érdekes lehetőség, hogy a hátsó és az elülső féket külön billentyűre rakhatjuk. Noha ez inkább csak profiknak ajánlatos (a hátsó kerék ezután könnyen blokkolhat, és kifarol alólunk a járgány), azért érdemes kipróbálni. Igazán remek szórakozás, hogy a komplexebb irányítással gyakorlatilag bármit megtehetünk, amit

### A MŰSZAKI HÁTTÉR

A megmérettetésre irányuló ősi ösztöneinket a stílusban immár tradicionálisnak mondható üzemmódokkal élhetjük ki: a 14 futamból álló bajnokságon kívül van egyszeri futam (tetszőleges pályán), idő elleni gyakorlat szellemmotorossal, és persze multiplayer játék. Utóbbi sajnos csak hálózaton keresztül választható, azaz osztott képernyő nincs. Az egyszeri futamok, illetve a bajnokság egyes versenyei három részből állnak: a pálya begyakorlásából, a rajtkockáért zajló kvalifikációból, és magából a versenyből. A gyakorlat és a kvalifikáció alatt nem csak a technikánkon, de a motorunk tudásán is csiszolhatunk.

Ha még nem említettem volna: 16 csapat közül szelektálhatunk, és egyáltalán nem mindegy, hogy melyikükre voksolunk. Bár csak hat márká talál-



szimuláció – állítja a játékhöz mellékelt ajánlás. Na de valóban az övé az elsőség, vagy netán ez csak egy szimpla reklámszöveg?

### MAJDNEM ÉLETHŰ

Az biztos, hogy a GP500 külső megjelenésében nincs hiba. Noha a pályák az SBK Superbike-ban jóval szebbek voltak (ott a remek árnyékhatásokkal kiegészítve a tereptárgyak egy az egyben az eredeti pá-







ható az istállókon belül (Honda NSR 500, Honda NSR500V, Yamaha YZR500, Suzuki RGV500, Elf MuZ, Modenas KR3), nagyon is érezni a különbséget egy gyengébben és egy jobban felkészített gép között. A választásnál nem csak a motor maximális teljesítményére, hanem a kormányozhatóságra is érdemes odafigyelni – ez utóbbit nem jelzi ki semmi, tehát ki kell tapasztalnunk. Nos, miután megvan a választottunk, az alapkiépítésen a boksiban változtathatunk. Ha épp nem versenyen vagyunk, bármikor beléphetünk a műhelybe (a Pause menüben a Pits-szel), s a következő dolgokon változtathatunk: különböző típusú gumikat rakhatunk fel, állíthatunk a felfüggesztéseken és a sebességfokozatokon, továbbá a motor által leadott teljesítményt is szabályozhatjuk. Az egyéni beállításainkat akár el is menthetjük, azaz eltérő műszaki paramétereket eszközölhetünk akár külön a pályákhoz párosítva.

### ELÉG KEMÉNY

Meg kell mondjam, a már említett ősi ösztönök aligha elegendek a győze-

lemhez, mert az ellenfelek nem éppen kispályások. Én legálábbis eléggé leizgadtam, amire sikerült egy győzelmet összehoznom – és nem hiszem, hogy szimplán csak bémá vagyok. Mivel gyors sikerre vágytam, levettem a többiek tudását 5%-osra (!), de még úgy is fel kellett kötnöm a bugyogót. Ha egyszer is buktam, már biztosan magaménak tudhattam az utolsó pozíciót. (Nem véletlenül van az, hogy elméletileg aki egy ilyen versenyen bukik, az már nem is állhat vissza.) Ezek után el lehet képzelni, milyen lehet mondjuk a 120%-os AI. Mit ne mondjak: sűrűn használtam a pause menüből az újraindítás opciót, amit a program szerencsére a bajnokságon belül sem tilt le. Minden praktikára szükség van, amit az igazi pilótáktól el lehet lesni: úgymint az ellenfél leszorítására, a késői fékezésekre, stb. A viaskodásnál mondjuk nem árt vigyázni, mert az ütközések eredménye teljesen kiszámíthatatlan – ez teljesen egyezik a valósággal. Például amikor mindenki dönt a kanyarban, megtörténhet, hogy előzés közben az

első kerekünk felfut az előttünk haladóra. Csak azt vesszük észre, hogy hirtelen oldalra dobódik a motor eleje, s máris az aszfaltot töröljük. Igaz, az is előfordulhat, hogy az előttünk haladó zakózik, mi pedig szépen átugratunk rajta. Ha bajnokságon megyünk, az agresszív stílus amúgy kerülendő, csakúgy mint a kanyarok lerövidítése. Ha bemutatják a "Stop&Go" büntetést, ki kell állnunk 5 másodpercre a versenytől, ami azonban jóval több idővesztés (a boksztucában limitálva van a sebesség).

Számomra egyébként már csak az is beletart egy időbe, amíg egyáltalán az irányítást megszoktam. A Jargányok közel sem olyan fordulékonyság, mint

mondjuk az SBK-ban, ami sajnos annyit jelent, hogy mindig muszáj pontosan az ideális íven futnunk, különben kiszaladunk a főre, vagy a fékbe kell taposnunk. Noha van "fék-besegítés", mint a SBK-ban, az alig ér valamit. Használhatatlanul, össze-vissza működik: néhol már kilométerekre a kanyar előtt lefékeződünk, s a többiek sorban húznak el mellettünk, néha meg mintha megfedkedzne rólunk a "segítség", s a beláthatatlan kanyarokban úgy elszállunk, mint a győzelmi zászló. A tízennégy pálya közül talán ide a "szomszédunkba" érdemes elsőként átugrani: a brnoi pályán szerencsére nem spóroltak az aszfalttal; az út elég széles kiépítésű, ráadásul csak egy élesebb kanyart kell bevennünk, így ritkábban fordul elő, hogy a fűvön gázolunk át.

Az esések amúgy feltehetően impresszívek: a felborult motor oldala szikrát vet az aszfalton, s közben a pilótánk összegömbölyödve buk fencezik már ki tudja hol. Ha az opciók között a Forced Retirement ki van kapcsolva, bármennyit eshetünk, mindig újra visszakerülünk a pályára. Az utólag már viccesnek tűnő elszállásokat el is menthetjük, mert hogy a pause menüből bármikor kérhetünk visszajátszást. Noha a video-panel nem olyan komoly, mint az SBK-nál, azért az alapvető szolgáltatásokat, mint például tetszőleges helyre tekercselést, gyors oda-visszajátszást, és egy TV-s kameranézetet azért biztosít. (A TV-s nézetet egyébként a játék közben is lehet választani.)

### A LEGJOBB?

Amit az már az elejtett utalásaimból is nyilván kicsengett, a GP500 szerintem egy nagyon profi motorverseny, de azért akad egy nála is profibb: az Electronic Arts SBK World Championshipje. Igen, csak megközelítette annak színvonalát, sokkal jobban, mint a Castrol Honda, ám hiába: az SBK alaposan fel-

tette a mércét. Csupán néhány apróság az, amivel a GP500 alul marad (például a pályaválasztásnál nem lehet az időjárásról változtatni), de amikor egy kiélezett versenyről van szó, ugyebár minden apró részlet számít. Persze a dobogó második foka sem rossz eredmény, úgyhogy a GP500-nak azért távolról sincs miért szégyenkeznie. Amúgy meg ha szó szerint vesszük a játék ajánlását, akkor 500 köbcentis szimuláció valóban nem volt még



ilyen jó. (Az SBK-ban ugyanis 750-es, illetve 1000 köbcentis gépek a főszereplők.)

V.Z.

### GP 500

FILE SZTO: Microsoft House

KARXO: Microsoft/Husaro

WEBSITE: www.grandprix500.com

TELEFON: 06-1-444-1111

### Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-III 266, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: LAN, internet

### Különböző helyeken

Átványosság	★★★★★
Játszhatóság	★★★★★
Szavathosság	★★★★★
Zenebona	★★★★★

### Summa summarum

A motorversenyek egyre sűrűsödő mezonyében a GP500 egyelőre a második befutó

végítélet

87%





Nem tudom, miért büntet engem a sors, de az utóbbi időben szinte csak a 300 csapat által készített produkciók akadtak a nagytitok alá. Ezrel a kijelentéssel nem akartam általánosítani, vagy nem igazán minősíteni a 300-s programok színvonalát – mert akadnak kivételek is – csak az utóbbi pár játékokkal nem voltam teljes mértékben kibékülve. Nos, ezek közé tartozik a most tesztelésre kerülő Gulf War is. A fiúk egy arcade shoot'em up stílust ültettek full 3D-s környezetbe és ezt megtoldták napjaink legpikánsabb témájával, a balkáni és Közel-keleti háborúval.

A történet mostanság játszódik, éppen az ezredfordulón, amikor egyre durvább és véresebb zavargások indulnak be, szerencsére messze a mi kis hazánktól. Természetesen az amerikai "testvéreink" ezt nem nézik jó szemmel, főleg, hogy már amúgy is

kapcsolat formájában. Hálózatban maximum 8-an játszhatunk és ilyenkor bizony nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, mert minden domb mögött lapulhat egy emberi intelligenciával bíró ellenfél, aki csak a megfelelő pillanatra vár, hogy ránk szabadítsa rakétái armadáját. Visszatérve a campaign-be teljesítendő küldetésekre, minden pálya előtt megtekinthetünk egy filmet az aktuális helyzetről a tersebben. Ezután természetesen a mission briefing következik, ahol pontosan ismertetik a megoldandó feladatot, melyeknek a változatossága kimerül abban, hogy

különböző célpontokat (házakat, radarokat) kell megsemmisíteni. Végül mi mást is várhatna az ember egy arcade stílusú lövöldözős játéktól? Nos, miután rászántuk magunkat, a "Kalapács" nyergébe pattantunk rá a start gombra. Töltés után máris a csá-

# GULF WAR

## OPERATION DESERT HAMMER

A történet mostanság játszódik, éppen az ezredfordulón, amikor egyre durvább és véresebb zavargások indulnak be, szerencsére messze a mi kis hazánktól. Természetesen az amerikai "testvéreink" ezt nem nézik jó szemmel, főleg, hogy már amúgy is



Végigben parkoló kamionkonvoj egy szép textúrahiba társaságában



A bombázás kinyírt a bunkereket, nekem már nem kell foglalkozni velük

sok melót öltek belé a békétárgyalásokba és hadműveletekbe. Az éppen aktuális amerikai elnök úgy dönt, örökre véget kell vetni a háborúskodásoknak és meg kell teremteni a világbékét. Ezt természetesen háborúval akarja elérni. Szóval, megérke-

bol, különböző tv tudósításokból és híryanagokból összeválogatva. A képminősége ugyan hogy maga után kívánnivalót, de azért ne legyünk feltétlenek. Illetve legyünk csak azok, mert amit most meséltem el ily nagy lelkesedéssel, az volt a játék összes

kapcsolat formájában. Hálózatban maximum 8-an játszhatunk és ilyenkor bizony nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, mert minden domb mögött lapulhat egy emberi intelligenciával bíró ellenfél, aki csak a megfelelő pillanatra vár, hogy ránk szabadítsa rakétái armadáját. Visszatérve a campaign-be teljesítendő küldetésekre, minden pálya előtt megtekinthetünk egy filmet az aktuális helyzetről a tersebben. Ezután természetesen a mission briefing következik, ahol pontosan ismertetik a megoldandó feladatot, melyeknek a változatossága kimerül abban, hogy

kapjuk az első találatokat. A készítőik úgy gondolták, hogy nem kell időt hagyniuk az irányítás megszokására, mert olyanra egyszerű, hogy szinte semmit sem kell megjegyezniük. A tankot az egérrel és a fel-le nyilakkal mozgatjuk, a bal gombbal pedig löni tudunk. Ezeken kívül a jobb egérgomb szolgál a rakéták és bombák kioldására, a nulla viszont (a numerikus billentyűzeten) a légitámadás hívására. A Pagedown gombbal lehet a fegyverek között váltani és a Delete-tel tudunk kapcsolni a kétféle irányítási mód között. Ezek annyiban különböznek

## VIRÁGOK SZAD



egymástól, hogy az egyiknél teljes mértékben egérrel irányítjuk a tankot (amerre a cső fordul, arra áll a tank is), a másiknál pedig külön tudjuk forgatni a csövet az egérrel, és külön mozgatjuk a tankot a kurzor nyilakkal. Szóval, az irányítás megszokásával senkinek nem lehet problémája. Ami nem azt jelenti, hogy a játszhatóság is hasonlóan könnyen fog menni. A tankot teljes mértékben hátsó nézetből látjuk és semmiféle belső nézet nincsen. Ez azoknak okozhat problémát, akik így képzelelik el a csatát, hogy dombok mögé bújva cserkészik be az ellentételest és lecsapnak rá, mielőtt az észrevehetné őket. Emiatt nem kell aggódni, mert ez akkor sem válna be, ha lenne belső nézet, ugyanis kedves ellenfél barátaink hatótávolsága háromszor akkora, mint a miénk és már akkor kilőnek minket, amikor még



Ez a helikopter összetéveszti a bátorságot a botorsággal!



Bonyolult feladat: szét kell lőni mind a négy házat és mission complete

játek, és a végén már élvezhetetlennek válik.

A grafikai elmenyre visszatérve, a pályák többsége a sivatagban játszódik és csak néha tarkítják apróbb erdők és tavak. Leggyakrabban pálmákkal találkozunk, amiket még szét is löhetünk. A táj kidolgozása annyira egyhangú, hogy nem merem megkockáztatni a kijelentést, hogy a játékban csak elvileg van élet.

nem is forognak (mert ez csak hátulról látszik). Nagyon sok hasonló kidolgozási hiba lelhető még fel a programban. Ilyen például, amikor ráhajtunk egy szétlőtt bunkerre. A tank egyszerűen átmegy a roncsokon, amik azon nyomban el is tűnnek alatta, mintha sosem lettek volna ott. Szólnék pár szót a képernyőn található információkról is. Alul középen találjuk az energia kijelző csíkot, ami igen hamar el fog fogyni. Ettől balra a légítámadások számát, jobbra

pirosak pedig az ellenségek. A háromszögek a tankok, a keresztek a helikopterek, a kockák meg az ellenséges épületek. Egy cian színű rombuszban láthatjuk az égtájakat a könnyebb tájékozódás céljából, és a narancs színű rombuszban alakok jelzik, hogy merre találjuk a következő megoldandó feladatot. A menü primitívsege és igénytelensége már csak ráadás a többi kellemetlen élmény mellé. Kénytelen vagyok bevallani, hogy ennire ronda ment még egy játékban sem láttam (legalábbis nem a 90-es években). A design egyenlő a nullával, viszont a használhatósága annál jobb. Legalább nem lehet eltévedni benne. A választható menüpontokat sárga négyzetek jelölik fekete alapon és ha rájuk kattintunk, sárgára változnak (Ez aztán a fantázia!). Ezen kívül nem is érdemes több időt a menüre pazarolni.

Érdekesnek azt tudnám mondani, hogy a sok negatív tulajdonsága ellenére egész jól el lehet játszani vele pár óracska (de nem többet!), ha nem is a csodálatos grafikaért, de a hangulatos háborús zenéért és hanghatásokért. Úgy látszik, azt hitték a kiadónál, hogy ez már önmagában elég lesz arra, hogy minden kedves PC tulaj, nyálcsorgatva álljon sorba a boltok pultjai előtt. Szerintem tévedtek.

Endrédy Tibor



Szentséges égi! Elég meleg lehet a helyzet, ha már a torony vasszerkezete is tüzet fogott

## DÁMNAK

Egy óriási pozitívuma a játéknak, hogy a programozók a gyengébb gépekkel rendelkező réteget célozták meg vele. Mindamelett, hogy nem igényel komoly konfigurációt, még elfogadható grafikai élményt is nyújt (igaz a maximum felbontása csak 640\*480). Viszont, egy Voodoo 1-es kártyára még így is szükségünk lesz, de hát ki nek ne lenne már manapság? A modemes játékhoz nem árt egy gyors modemmel rendelkezni, mert különben nagyon be tud ám lassulni a

az is valószínűleg a feladat része lesz (vagyis szét kell lőnünk). A robbanásokkal sem voltam teljesen megelégedve. Nem tudom pontosan megfogalmazni, hogy mi nem tetszett bennük, csak egyszerűen valami nem stimmelt (az életben nem így néz ki egy robbanás). Mint már mondtam, a tankot hátulnézetből látjuk, és emiatt a készítők csak a jármű hátulját animálták. Azaz amikor kanyarodunk és enyhén elfordul a kamera, láthatjuk, hogy a láncotlalkalójában



Ez is egyfajta városrendezés, de azért a házuk előtt nem szeretnék ilyen

pedig az éppen kiválasztott másodlagos fegyvert és a hozzá tartozó töltények számát láthatjuk (az elsődleges fegyver mindig a géppuska). Ezekon kívül a jobb felső sarokban helyezkedik el a térkép. Úgy gondolom a térkép megerősítéséhez jól jönne egy kis segítség, úgyhogy most egy kis jelmagyarázatot adnék. A zöld háromszög vagyunk mi, a

**Gulf War**  
 FEJLESZTŐ: Military Channel  
 KAPDÓ: 3DO  
 WEBSTE: www.gulfwarpc.com  
 MEGJELÉSE: megjelölt

**Ketjere**  
 Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P200, 48MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx glide  
 Multiplayer: modem, LAN

**Képek**  
 Képek: 16bpp, 640x480

**Summa summarum**  
 Egyszerű arcade játék, sok akcióval, de kevés izgalommal

**végítélet**  
**74%**



**V**an egy olyan gyanúm, hogy mindazon személyek, akik egy bizonyos Pirates! című játék megjelenésekor már a számítógépes játékosok táborába tartoztak, most valahol az öregok otthonában lehetnek, vagy ha más nem, hát legalábbis rettegve gondolnak arra, hogy gyermekeik nemsokára új alaplap/processzor/videókártya utáni vágygal fognak előjenni a PC-jük alól. Ha jól emlékszem, a játék először '87 táján jelent meg Commodore 64-en, egy akkor még viszonylag ismeretlen cég (Microprose) viszonylag ismeretlen ifjú titánjának (Sid Meier) neve alatt – és hát, khm, "elég" türethető darab volt. Ha az imént a Civ2-t nem egyszerűséggel minden idők legjobb játékának definiáltam, akkor a Pirates! is megérdemel annyit, hogy benne van az első ötben. A történet a 16-17. század idején játszódott a karibi szigetvilágban, a kalózok aranykorában. Az újonnan gyarmatosított földrész a kalandorok paradicsoma, ahol egy vállalkozó kedvű ember épp olyan közel állt a gyors meggazdagodáshoz, mint ahhoz, hogy köztéri látványosság legyen, amint részt vesz élete utolsó akasztásán. A játék egyszerre volt gazdasági szimuláció (a cél az, hogy a kereskedelemből és a rablásból származó javak áruba bocsátásával minél nagyobb magánvagyonra tegyünk szert), kalandjáték (menet közben különböző küldetéseket kaptunk, kezdve az elásott kincsektől a fejedelméig).

kezdetben mindig egy kicsi (de nagyon gyors) brigg fedélzetén vesszük át a parancsnokságot.

### VÁROSNÉZI

A játék mindig a kalózok fellegvárából, Tortuga városából indul, amely így egyben bázisunkként is szolgál. Itt mindig lesz megfelelő utánpótlás emberből, felszerelésből és ellátmányból, nincs kereskedelmi "árás" (az eladási és a vételi árak azonosak), jó áron akad gazdájára a lopott holminak, és a kikötő "parkolási tarifája" is itt a legalacsonyabb. A városi főképernyőn először mindig a legutóbbi hírekről, a lakosság irántunk érzett szimpátiájáról, az aktuális pletykákról (ezek néha még igazak is) és a várost birtokló hatalom politikai viszonyairól értesülünk. A sós víztől cserzett tengeri medve első útja természetesen a kikötői csapszékbe vezet, ahol több kellemes időtöltés mellett legénységet toborozhatunk.



Ez itt 6 millió négyzetmérföld aprólékosan lemodellezve, madártávlatból

ton át a spanyol Ezüstflothát elcsípéséig) és – habár ez a kifejezés akkor még ismeretlen volt – a tengeri és szárazföldi összecsapások megvalósításához kifolyólag real-time stratégia is.

A nyájas olvasóban felmerülhet a kérdés, hogy vajon mi hablatyolok itt össze-vissza erről az órégi game-ről, amikor ez az ismeretlen az Eldos vadonatúj játékáról, a Cuthroatsról kellene hogy szóljon. A válasz roppant egyszerű: azért, mert gyakorlatilag szóról szóra lemásolták a Pirates!-t. Ha valaki ismerte ezt a játékot, akkor ő azonnal képben van a Torokmetszőkkel is, mindössze az egyéni párbajokat hiányolhatja. A feladat ugyanaz: egyrészt adva vannak a térségben törzsalakodó hatalmak (bár a dánok szerintem maguk sem tudják, hogy hogyan keveredhetek ide), akiknek harcait kihasználva hírnevet és dicsőséget szerezhethetünk valamelyik színelben (vagy akár az összesben, de az azért igen cinkes, amikor az összes hajó a horizonton egy lehetséges támadót rejt); másrészt jelentős eredményeket teszünk a kereskedelmi hajók menetsebességének fokozása érdekében (amelyik ugyanis megpillantja Jolly Rogert lengető zászlóshajónkat, saját jól elfogott érdekében is rekordsebességgel fogja szántani a habokat). A játék különféle időpontoktól kezdve indulhat (mindig változó politikai körülmények között), és

jud magunkkal vinni, el kell sülyesztenünk). Igen üdvös, hogy zsoldot nem kell menet közben fizetnünk: a zsákmány felosztásánál a legénység egy, a tisztek két, mi pedig négy részt fogunk kapni.

A kereskedőnél tudunk árukat adni/venni. Minden utazáshoz szükséges egy nagy adag elemózsia (vagy az azt kiváltó gyümölcsök/házilátatok) a legénység élelmezésére. Pár napot még kibírnak élelem nélkül a tengeren, viszont hamarosan komoly zendülés várható, amennyiben kifogy a szabványkalóz legfontosabb üzemanyaga: a rum. (Zendülésnél egyszerűen leváltanak bennünket a kapitányi posztról, és kezdetjük a pályafutásunkat újra.) A többi áru helyi jellegű cucc (fűszer, kakaó, préme, stb.), amelynek vételi és eladási ára nyilván különböző (néhány pótfátlan spanyol például 100%-os haszonkulccsal dolgozik). A Pirates!-hez képest szerintem elég nagy butaság, hogy az árak nem változnak a kereslet és a kínálat függvényében (vagy legalábbis abban a 8-10 városban nem változtak, amelyeket felírtam). Kereskedelemmel nem lehet igazán meggazdagodni, mert egyes cikkek csak kisebb városokban lehet kellemes haszonra szert tenni – ott viszont a szegény kereskedő nem tud egy nagyobb tételt átvenni. (Ha várunk egy hetet, akkor már megint lesz pénze, de akkor meg a kikötő parkolási díja

elviszi a hasznát.) Így tehát sokkal célszerűbb a rablott árua szakosodni.

A hajóácsoknál tudjuk a sérült hajókat javíttatni (bár elég érdekes, hogy tökéletesen ép hajókon is mindig talál javítanivalót), mi több itt lehet hajókat adni/venni is. A mentőcsónakokon kívül vásárolni csak olyat tudunk, amivel kezdünk (ennek nincs sok értelme), ellenben a nagyobb kereskedelmi hajók még teljesen szétlőve is nemritkán 2-3.000 pesoért találunk itt gazdára. Ugyancsak itt lehet boltolni a fegyverzetet (hajóágyúk, muskéta, pisztoly, gránát, és főleg: ágyugolyók). Venni csak ágyugolyót érdemes (igen ciki ugyanis, ha egy tengeri csata kelős közepén kifogy a lösz), a többit pedig az elfogott hajókról bőven szőlthajunk magunkhoz. Nálam idővel szépen jövedelmező iparágá fejlődött a rablott fegyverekkel való kereskedelem.

A vásárolt áruk, fegyverek és a szerződött legénység a dokkokban kerülnek, ahol kifutás előtt be kell ra-

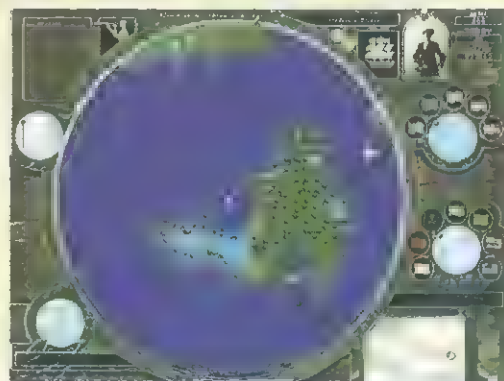
kásan is sült el, csak egy példa: egy szép napon üzleti okokból kifolyólag kiraboltam Rio Hachát, amit a kormányzója valamiért zokon vett (be sem futhattam a kikötőbe); Coro kormányzóját viszont már elég régóta pumpoltam különféle ajándékokkal, és a kedves úriember nemcsak hogy eltörölte a vérdíjamat, de adott egy ajánlólevelet is Rio Hacha kormányzójához. Ha épp nem másfelé lett volna dolgom, akkor tehát nyugodtan eladhattam volna a Rio Hachából rabolt holmit Rio Hacha kereskedőinek – íme az üzlet, ami saját magát gerjeszti! Ugyancsak kaphatunk még a kormányzótól kincses térképet, kereskedelmi monopóliumot (a vételi áron adhatunk el), kölcsönözhetünk felszerelést vagy csapatokat, sőt, még polgárjogot vagy rangot is kaphatunk (az előbbinél

kapunk egy lakást a városban és nem kell magunkkal hurcolni a pénzünket mindenhol, az utóbbinál pedig egyre több kísértés költöztetést kérnek tőlünk a kereskedelmi hajók). A városokban tudjuk felosztani a zsákmányt is, de csak akkor, ha a legénységi rész elérte az 500 pesot. Ez az ok prózai: ha tovább akarjuk folytatni, új hajót is kell bennünk és a leg-

kisebb is majdnem pont annyiba kerül, mint a mi négyzese részesedésünk. Biztonságosabb (értésd: nagy létszámú) legénységeknél ez persze eltart egy ideig, de itt is működik a Pirates!-módszer: osztzkodás előtt leöltetjük a legénység nagy részét valamilyen elvetélt akcióban. Ez ugyan nem túl etikus dolog, de mivel így nagyobb rész jut nekünk, üzletileg indokolható. Kapitalizmus van...

### NAVIGÁRE NECESSE ESTI

Horgonyt fel, irány a nyílt tenger! Ha nem is nagyon látszik, a szerzők a környezet kialakításában igen aprólékos munkát végeztek. Én ugyan nem számoltam le, de állítá-



Lassen belatunk az 576 kőszál fűszerkesztőjéről elvezetett kikötőbe

kodunk. Beszörathatjuk a cuccot a géppel is (ilyenkor arányosan szétosztja a flotta hajói között a méret függvényében), de egy kis körülményes rendszer segítségével manuálisan is eloszthatjuk a hajók között. Ennek csak a legénység és a fegyverek elosztásánál van jelentősége, kajánál és rumnál például mindegy, hogy melyik hajón van – a lényeg, hogy legyen valamelyiken. Ja, a pénznél is! A vagyonunkat ugyanis mindig magunkkal hurcoljuk, és ha egy csatában elsüllyed egy hajónk, akkor a rajta levő pesoinknak is fájdalmas búcsút kell intenünk.

Üzleti ügyeink elvégzése után tiszteletünket tehetjük a város első emberénél, a kormányzóval. Jellegzetes politikai figura: a saját pecsenyét süttető, függetlenül országának vagy városának érdekeitől. Így megtörtént velem, hogy míg az egész Karib-tenger összes spanyol fregattja csekélységemet kereste valami titokzatos okból kifolyólag, addig Coro kormányzója adott nekem egy papiruszt, miszerint az ő személyes jóbarátja vagyok. A kormányzókat megfenyegethetjük, csevegethetünk velük különféle tónusokban, megvesztegethetjük/megajándékozhatjuk őket (pénzt, részesedést, ágyúkat vagy hajót adunk, ilyesmi). Rendszerint barátságos csevegés közben kaphatunk küldetéseket, amelyek rendszerint arról szólnak, hogy vigyünk el valakit/valamit egy adott helyre – esetleg fogjunk el/öljünk meg egy bizonyos személyt (utóbbi esetben megadja a tartózkodási helyét, és ilyenkor a városban a csatanézetben tudunk szembekeverülni az illetővel). Ha a kormányzóval jó viszonyt ápolunk, akkor különféle kellemes dolgokat adományozhat nekünk. Eltörölheti például az eddigi bűneink listáját vagy adhat esetleg bebocsátó ajánlást egy városba. (Éz igen mó-



# Szoftverkalózkodás



A tortugai kocsmá igen gyanús figurák gyűlésezőhelye (a többi is)

suk szerint tökéletesen lemodellezték a Karib-tenger mintegy 6 millió négyzetmérföldjét, az uralkodó szélirányokkal, a korabeli földrajzi viszonyokkal és persze a városokkal. (Nem voltam rest megnézni egy térképen pár kisebb szigetet, ami csak az árbockosár-nézetből látszott – tényleg nem hlányzott egy sem). Mi ebből egy térképet látnak – a nagy munkának maximum annyi a gyümölcse, hogy egy-egy utazás tényleg kábé addig tart, mint akkoriban. A tengeren egyetlen kattintással utazgathatunk a városok között, de akár le is horgonyozhatunk vagy cirkálhatunk a nyílt vizen. Utóbbi eset például forgalmasabb nagyvárosok előtt zsákmanýra leső kalózkollégák jó szokása lehet – bár tegyük hozzá, hogy néha annyira zsíros falat érkezik, ami erősen meg is fekszi az ember gyomrát: egy alkalommal egy ágyúkkal rendesen megpakolt fluyte-tal egy hét hajóból álló flottával találkoztam. Azt hittem elcsíptem az Ezüstfoltát, és azonnal támadásba lendültem. Meg az a hét fregatt is...

## AHOY! VITORLA A HORIZONTON!

Ha utunk során egy másik hajó tűnne fel a horizonton, a program azonnal érdeklődik, hogy meg akarjuk-e közelebből vizsgálni, azaz átváltani árbockosár-nézetre. (Ha a kiállítás után azonnal tölteni kezd a játék, akkor az azt jelenti, hogy a vitorlák tulajdonosai már átváltottak rá, és majdnem biztosan olyan ország hadihajói lesznek belőlük, ahol nem örvendünk különösebb népszerűségnek...) Mivel ez a lehetőség gyakorta fennáll, ebből a nézetből csak akkor lehet visszaváltani a főterképre, ha 15 mérföldön belül nincs más hajó. (Mondjuk így is el lehet jutni A pontból B-be, de kicsit hosszadalmas, mert itt sokkal lassabb az időgyorsítás is.) A kosárból mintegy 10 mérföldes körzetet látunk be. Az itteni teendőink ugyanazok a kinkeserves nyuglódások ellenszélben manőverezve, mint az eredeti Pirates! utazásai. Rádadásul a flottánk azzal a sebességgel halad, amit a leglassabb hajónk tud: ha látjuk, hogy nem tudjuk a távolságot csökkenteni vagy a szárazföldre szorítani a célt, akkor célszerű mielőbb ellentétes irányba fordulni (ha pedig egy sérült fregatt is van a flottá-

ban, akkor nem érdemes egyáltalán megállni, mert így még hátszélben sem érünk utol senkit). Miellesleg zátonyra futni (mint a Pirates!-ben) nem lehet: a szárazföld nyilván gumból van, mert a hajók lepatannak róla. A célpontról kábé 8 mérföldről már megtudjuk, hogy hány hajóról van szó, tovább közelebb pedig kiderül, hogy milyen típusúak. Ilyenkor rendszerint felvonják a zászlójukat is. Ha nem, akkor az azt jelen-

ti, hogy hozzánk hasonló "magánvállalkozók" (privateer, szabad fordításban), de az elődtől eltérően itt az összes kolléga barátságos hozzánk – vagy legalábbis engem még sosem támadott meg felségjel nélkül hajó. Innentől zászlójelekkel is kommunikálhatnak a hajót: kérhetnek például kíséretet a következő kikötőig (ezt érdemes elfogadni, mert egyrészt közeli helyről van szó, fizetnek érte némi pénzt és a legénységünket is etetik), kérhetnek az ehhez legénységnek egy tonna kaját (nekem még senki nem adott), vagy például híreket lehet cserélni (a kollégák például igen jó tippekkel szolgálnak a gyengébb védett városokról vagy az azokban eldugott kincsekről). Fenti kérések elfogadására van egy helybenhagyó zászló, de én leggyakrabban a vöröset ("Add meg magad!") használtam. Leendő áldozataimat rendszerint utol kellett érni, de ha elég sokat garázdálkodtam adott vizeken, akkor előfordult, hogy egy olyan ország kereskedője is azonnal felhívta a láttamra, akit meg se akartam támadni...

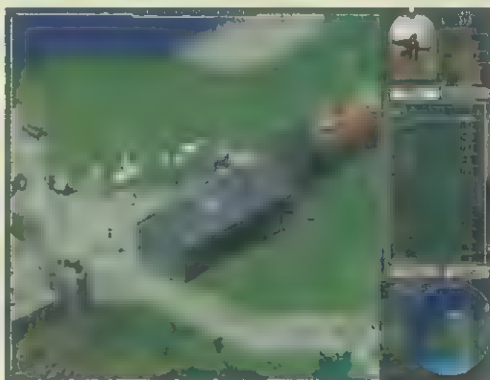
## MINDENKI A FEDÉLZETRE!

Miután utolértük a célt, átváltunk egy nagyobb léptékű térképre és kezdetét veszi a



A spanyol fregattok sosem voltak a fair play hívei

csata. A Pirates!-ben a flották kérdését megoldották azzal, hogy mindig csak a vezérhajó harcolt – itt az összes hajó fog, de egyébként a lényeg hasonló, mint az elődben: úgy kell manőverezni a hajóinkkal, hogy oldalsortüzet adhassunk le az ellenfélre, miközben ő nem tudja felénk fordítani az oldalát. A négy tölteppussal célózhatunk vitorlára, fedélzetre vagy mindkettőre. Mivel a hajót rendszerint magammal viszem, jól bejáratott módszerem a következő: normál ágyugolyóval nem lövök (még a végén elsüllyed, és akkor mi a bizniss ebben?!), inkább a láncosbombával leveretem a vitorlákat, majd miután mozgásképtelenné vált, előlről vagy hátulról párszor végigszórom kartáccsal a fedélzetre. Ez áldásosan megrikítja a védőket, utána pedig jöhet a csáklázás. A harcba itt nincs beleszólásunk, a program szépen lejátssza az egészet. Jelesebb kalózkodó akár tízszeres túlerőnek is nekirontottak annak idején – itt nem ritkán a kétszeres túlerőben levő tengerészgyalogosaimat is leverték. A bőséges kartács tehát nem árt, márcsak azért sem, mert csáklázás után talán az amúgy is gyenge kereskedelmi hajók védői megadhatják magukat, de



Hamvába halt támadás a város legfontosabb stratégiai pontja ellen

a hadihajókon lévőek majdnem mindig az utolsó szálig harcolnak, és fejlenként két szolgát rendszerint magukkal visznek a túlvilágra.

Győzelem esetén jöhet a megérdemelt jutalom: a zsákmanýolás. Hajóink karakterének kapacitásáig átpakolhatjuk a legyőzött hajón levő árukat és fegyvereket, de ha van tartalék tisztünk és elegendő matrózunk, akkor akár az egész hajót is elvonathatjuk. A foglyul ejtett legénység sorsáról kétféle módon dönthetünk: kényszerrel besorozzuk őket kalóznak (az utánpótlás mindig jól jön, de van egy hátulütője: a kényszerített legénységünk arányában csökken a lojalitás, és hamarabb tör ki például az akut rumhiány okozta lázadás) vagy fájó szívvel leöljük őket (ez az akkoriban igen népszerűnek számító eljárás a hírnevünkhöz csatlakozó "vérszomj" paramétert növeli, az önkéntes megadást választó hajók és

a velünk szimpatizáló kormányzók számát viszont nem nagyon).

## TISZTELET A PIRATESI-NEK

Sid Meier valószínűleg erősen csuklik a játékok láttán, mert a Cutthroats egész egyszerűen plágium. Az egy más kérdés, hogy mint a Tomb Raider, Command&Conquer, Quake és társainak esete bizonyítja, ez a szó egyszerűen ismeretlen a játékkfejlesztők placvagy inkább: profitorientált világában. Ez esetünkben tulajdonképpen nem is baj, mert a játékos egy olyan game-nek felelhet neki, amit aztán hetekig nem fog tudni abbahagyni. Ezzel már el is mondtam általános véleményemet, persze azért nem árt hozzátenni, hogy azért vannak a játéknak árnyoldalai is. Lehet, hogy teljesen valóságghú, de néha szörnyen vontatottá teszi a játékot, amikor könnyű szembeszéllal araszolunk célpontunk felé (arról meg nem is beszélve, hogy közben – a csatanézeten kívül – a gépi ellenfelek hasonló típusú hajó ezereivel hasítanak). Csata közben még a kisebb, 3-4 hajóból álló flották irányítása is elég körülményes (én legalábbis mindig azt csináltam, hogy a zászlóshajóval harcoltam, a többi toherszállítót pedig messze zavar- tam az ágyúdörgéstől), az meg elég idegesítő, hogy a nézetet nem lehet zoomolni, viszont az ellenség már látótávolságon kívülről is tüzel. Azt meg a kisördög mondatja velem, hogy nem értem, mi szükség van egy '99-es igényeknek megfelelő PC-re egy ilyen kivitelezésű játékhoz? (Ezt a tengeri csatát látványban már a Talonsoft '96-os Age of Sails c. játéka is tudta, a többi cucc meg állókép.) Ettől függetlenül nyugodt lélekkel ajánlom mindenki figyelmébe, aki megfelelő mennyiségű szabadidővel és/vagy kétéltű hideg élelemmel van felszerelve.

### Cutthroats

FEJLESZTŐ: Hothouse Creations  
KAPÓ: Edos Interactive  
WEBSITE: www.hothouse.org  
MÉGJELENÉS: megjelent

**Minimum:** P200, 32MB RAM  
**Ajánlott:** P266, 64MB RAM  
**3D-gyorsító:** -  
**Multiplayer:** -

**Játékosági Szavazás**

**Summa summarum**

Jól esik némi nosztalgia, még '96-os színvonalon is

**85%**



Online szerepjáték? Létező fogalom, ez a játéktípus már sok embert szippantott a számítógép elé hosszú-hosszú napokra, hetekre, extrém esetekben hónapokra. Volt Diablo, ahol rögzített kameraállásból követhettük az eseményeket, játszhattunk az Ultima online változatával, ahol a szokásos Ultimás környezet fogadott minket. A klasszikus MUD-ok (multi user dungeons: szövegesen játszható szerepjáték a Neten, olyasmint mint az itthon népszerű Túlélők Földje levelezős szerepjáték) szabadságát oddig talán csak az Ultima Online közzéadta meg, ám most megjelent egy újabb trónkövetelő az Everquest személyében. Hogy mi lesz a trónkövetelés vége, az mondjuk úgy jövő ilyenkorra derül ki, tekintve online szerepjátékról van szó, ami ugye akkor az igaz, ha hónapokig tartó szórakozást nyújt. Az Ultima Online-nal kapcsolatban csak annyit, hogy mára már kicsit mintha ellaposodott volna a játék: nincsenek új kalandok, sokan csak a tápolásra mennek, a szerverek olykor elérhetetlenek stb. Utóbbiból persze is kerekedett, ahol a történelemben először nyert a user a szolgáltatóval szemben, tekintve, hogy nem felelt meg a szerver működése a szolgáltató

egy devizás fizetésre alkalmas hitelkártyáról, melyen akad is valami. Még az egyhónapos ingyenes használathoz is szükség van a hitelkártya adatokra, ennek híján nem léphetünk be a virtuális világba, még próbaidőre sem.

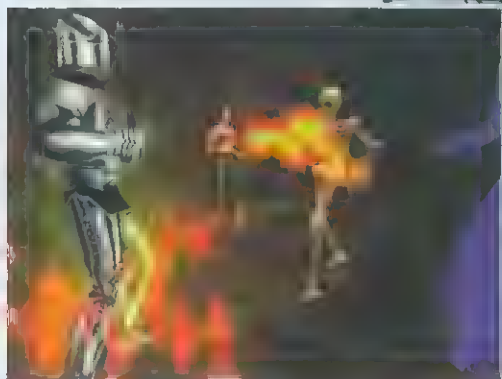
### VARÁZSLÓ NEGYESEMILLIÉRT

Akinek egy kicsit megfutotta, és nincs kedve a karaktergenerálás göröngyös útjait bejárni, és néhány hónapot masszíván a monitor előtt tölteni, annak is lehetősé-

ge van az élt játékosok közé kerülni, úgy a 40. szint fölé rögtön. Ehhez csak az ebay online aukciós házba kell elcsúszni („hyperlink <http://www.ebay.com>”), bepötyögni, hogy everquest, és máris dolnak az ajánlatok 10 centtől 1000 dollárig. Amikor ezeket írom, éppen 1435 bejárt szott karaktert és varázstárgyat kínáltak portékára. Egy-egy magasabb szintű karakternek 500 dollár és 1000 dollár között van az ára, és ami fontos: ajánlatok is érkeznek szép számmal. Virtuális, Norrath-i valutát is vásárolhatunk, az árfolyam kb.: 15 platina 1 dollár. Egy varázslót két por-

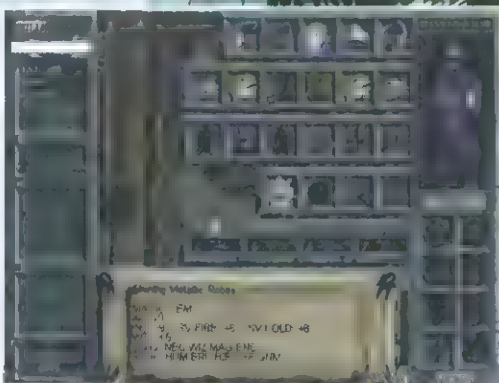
Az Everquestet pénzügyi oldaláról most már mindenki ismeri, ám magáról a témáról nem sok szó esett lássuk, mint számítógépes játék mit kínál az Everquest! A játék Norrath földjén játszódik, mely három kontinensre van felosztva: Antonica, Faydwer és Odus földrészekre. Hogy jobban el tudjuk képzelni a helyet, a játékhoz mellékelnek egy remek térképet is. A lakosság a szerepjátékokban megszokott: orkok, sárkányok, elfek, élőhalottak tanyáznak a külföldi helyeken. Karaktergeneráláskor 12

## FANTASY ONLINE



A lovag egyre forróbb helyzetben. Nem szerencsés a témpáncóli tüzesűben

által ígértnek. Az Everquestnél a hírek szerint jól rákészültek a zökkenőmentes szolgáltatásra, a nap 24 órájában kisebb csapat felügyeli a játékot, a szervereket, a mailboxokat. Persze ennek ára is van (akár az Ultima esetében) miután leperkáltuk a kb. 12.000 forintot a játékért, jöhetnek a havi díjak! Egy hónap 10 dolcsi, fél év csak 50... Ha egy kicsit utánaszámolunk egész emészthető összeg jön ki egy napi játékra, vagyis ha a hónap minden napján játszunk, az naponta csak 80 forintot jelent! Ezért már kávét se igen lehet kapni. De ezt a fajta érvelést meghagyom a marketingeseknek, én inkább az átlagos, nem megszállott magyar diák szemével nézem az árat, aki mondjuk hetente 2-3-szor ül le néhány órára játszani, és máris sokallom a 2500 forintnak megfelelő devizát havonta. Ha valaki mégis ki szeretné próbálni, annak az eredeti program megvásárlása után (minden példány egyedi azonosítóval ellátott) gondoskodnia kell



Ha nincs a varázslónak a piaci ártéke 1025 dollár. Lehet licitálni!



Lovag bácsi, tessék gyorsan hívni a 105-öt!

kolábjával 730 dollárért vesztegettek, és volt is rá szépen kereslet. Az eladó a következőket zengte róla: A Karana szerveren töltött idő alatt a 100 főt számláló Titánok együletét vezette, melyet nagytisztelet övez a Karana szerveren. Miért is ne Te vennéd át a varázsló irányítását? 50 szintű, Ice Comet varázslattal (ilyen csak három varázslónak van Karanában), mindenkélt leigáz. Egy varázslattal 1120-at sebez! És így tovább, eladója hosszan dicséri a virtuális varázslót – én is ezt teném 200.000 forintért! Persze sok munkája van benne, nem egy hétbe telik összehozni egy ilyen karaktert.

főle faj és 14 főle kaszt közül választhatunk, melyekre a megszokott megkötések érvényesek (pl. törpéből nem lehet lovag). A karakterek arcai kötöttek, nem készíthetünk úgy skinet, mint a Quake-ben. A kü-



Mindenki elfoglalja magát valamivel, csak a dwarf lábatlankodik össze-vissza az előtérben. Szó szerint...



lőnféle fajok helyhez kötöttek, nem mi választjuk ki honnan kezdjük a játékot, és a játék folyamán is figyelni kell, hová megyünk karakterünkkel az orkokat például ferde szemmel nézik az ember lakta városokban, a sötét elfek pedig kifejezetten el-lenszenvesek minden idegennel. A játék elején semmi támpontot nem kapunk, egyedül biztos pont kasztunk céhe, ahol megkapjuk alapfelszerelésünket (egy gúnyát és egy fegyvert), majd szélnek eresztenek néhány jó tanáccsal. Ha ezeket megfogadjuk, hamar belekeveredünk egy apróbb kalandba, ami aztán még nagyobbcskákba tor-

## LÁTVANY ÉS HANG

3D nélkül lassan már nem is készül játék ez alól az Everquest sem kivétel, és egész tűrhető 3D-s környezetet sikerült a készítőknél összehozniuk. Persze nem veszi fel a versenyt a legújabb 3D-s motorokkal, de az eddigi 3D-s szerepjátékok között viszi a pálmát. A Lands of Lore 3-nál jobb, főleg azért, mert a szereplők is 3D-ben készültek (és nem a LOL3 voxel technológiájával). A fényeffektek megérnek egy külön misét: a nappal és éjszaka változása folyamatos, rendszeren sötétedik, feljön a hold,

lós világ létezését. A zenével sem spóroltak, egész jóra sikerültek, bár sokan megkérdőjelezték minek egy szerepjátékba, hisz csak megbontja a természetes atmoszférát. A játék kezelése kicsit nehézkes, beletelik egy-két napba, amíg a billentyűzet-kombinációkat megtanulja az ember. A beszélgetéseknél nekünk kell bepötyögelni, kikhez akarunk beszélni és hogy mit (társainkhoz, az előttünk állóhoz, mindenkire), mindezt IRC-s formában. Kicsit nehézkes lehet azoknak, akik nem gépelnek gyorsan, de a teljes szabadságérzethez

akik a játékosokhoz hasonlóan járják a világot, és ha valakinek nagy problémája van, azon segítenek. Ezek a kalandmesterek olykor kalandokat is találnak ki menet közben, garantálva, hogy a játék sosem laposodik el. A kalandmesterek a szerverek zökkenőmentes működésére is figyelnek, úgyhogy állandó a technikai felügyelet is. Ha valaki úgy érzi, remek kalandötfete van, nyugodtan kiadhatja magából egy e-mail formájában, komoly esélye van rá, hogy bekerül a játékba. A lehetőségek közel végtelenek.



Art hiszem azokat a karaktereket hívják ész-játékosoknak



"Csapásokat adunk, csapásokat kapunk" – mint a régi szép időkben

kollik, és pillanatok alatt beszippant Norrath világa. A vezető egyéniségek csoportokat is alkothatnak, és mint egy klasszikus AD&D partiban, együtt nézhetnek szembe a kihívásokkal.

hajnalodik, feljön a nap. A varázslatok is látványosak, nem spóroltak a füst, tűz és egyéb effektekkel. Az időjárás is változó, olykor elered az eső, vihar tör ki heves villámlások közepette, néha havazik, máskor sűrű köd száll alá. Egyedül baj a grafikus motor látótere: olykor a távoli dolgok egyszerűen nem látszanak. Hangok terén sem panaszkodhat az Everquest: üvölt a szél, kopog az eső, ráadásul minden fajnak külön hangja van: a csontvázak recsegnek, az orkok üvöltenek, hallani a lépések zaját és mindehhez a játék támogatja az SB Live! EAX-ét. Tehát pozicionált, környezeti függő hangok feleltetik el velünk a va-

szükség van erre. Néhány év múlva, amikor a hálózatok elbírják a hangátvitelt is, ez a probléma is megoldódik. Ha valaki arra apellál, hogy majd a munkahelyéről, jó gyors kapcsolattal játszik és NT-s gépe van, annak sajnos le kell tennie erről a tervéről: a játék csak WIN 95/98 alól indul. Viszont elegendő egy 28.8-as modem is hozzá, és egy 56k-sal tökéletes a sebessége. Gépigénye sem túl nagy, már egy P166-on is elfut, egyedül egy D3D-t támogató videokártya kell hozzá.

## A SZOLGÁLTATÁS MINŐSÉGE

A játék több szerveren is játszódik párhuzamosan, ezek a szerverek azonban nem átláthatóak. Egy-egy szerver 1000-1500 játékos adatait képes megfelelő sebesség mellett kezelni, ami nem kis szám. A játékra folyamatosan figyelnek a kalandmesterek,

lenek. Nem tudom, hányan csöppennek bele ebbe a virtuális forgatagba hazánkból, de akinek módja van rá, az mindenképp kóstoljon bele. Villágszerte már meghaladta a 100.000-et a játékosok száma, s ennyi ember csak nem tövedezik.

Bővebb



Tantra Tikaram új videoklipjében fontos szerepet kap egy kígyó

**Everquest**  
 FEJLESZTŐ: 989 studios  
 KÁDÓ: Sony  
 WEBSITE: www.everquest.com  
 MEGJELENÉS  
 Kategória  
 Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P200, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: D3D, Glide  
 Multiplayer:  
 Summa summarum  
 Hitelkártyás szerepjátékosoknak hosszantartó pénzügyi vagy pénzforgás?  
 végítélet  
**85%**



**A**dátum: 2015. A hidegháború korszaka rég lezárult, ám az ember ugyebár már csak ember marad, s mint olyan, továbbra is háborúzik. A tömegpusztító fegyverek eltűnése csupán tórt

hát nem egy hagyományos RTS játék. Minden küldetést adott létszámú sereggel kezdünk, s azzal kell legyőznünk az ellenség szintén meghatározott számú csapatát.



Orosz helikopterek az amerikaiak szolgálatában – ilyen együttműködéshez valószínűleg tényleg a III. világháborúnak kell kitérnie

### TÖKÉLETES IRÁNYÍTÁS

Külsőre leginkább a Battleground-hoz hasonlít az egész, csak sokkal életesebbek a körülmények, és sokkal áttekinthetőbb az irányítás. Grafikailag elég pofás a látvány: a domborzati viszonyok a megfelelő mértékű ködfektussal egyetemben természetesen hatnak, és a járművek is szépen

az oldalsó térkép (melyen tökéletesen látni, hogy is áll a nézet, merre tartunk, és merre tekintünk), szóval a tájékozódás nem gond. A játéktérén, illetve a térképen a jobb-kattintás a kijelölt hely megközelítését jelenti, míg a bal gombbal kiválasztani lehet dolgokat. Utóbbi esetben a saját egységeinkre kattintva a szakaszaink között válogathatunk, míg az ellenségre mutattva célpontokat jelölhetünk meg. Több célpontot is kijelölhetünk egyszerre – az embereink szisztematikusan kezdik meg-

szakaszok közt is. Az egységek átadásának (vagy akár különböző szakaszok egyesítésének) az az egyetlen feltétele, hogy elég közel legyen egymáshoz a két szakasz. (Persze a légi és a szárazföldi szakaszokat nem lehet keverni egymással.) Egyszerűen "fel kell venni" a kívánt járművet a bal gombbal, majd azt a cél-

## TVENTIVÁNÉJI ÁLOM

adott a "hagyományos" hadviselésnek. Az utóbbi időkben Ázsiában alakul ki kezelhetetlen konfliktus. A gazdasági "nyitásnak" köszönhetően az elmúlt két évtizedben Kína egészen elképesztő fejlődésen ment keresztül. Hihetetlen mennyiségű tőke gyűlemlett fel az országban, noha az államforma még mindig népköztársaság, és a politikai elitnek eszébe sincs ietérni a kommunizmus rögös útjáról. Sőt, épp ellenkezőleg: hogy hatalmukat megszilárdítsák, terjeszkedni kívánnak. A gazdaságilag megerősödött országnak új nyersanyaglelőhelyekre van szüksége, s ezért szemet vetettek szomszédos Kazahsztán ásványi kincsekben gazdag területeire. Azzal az ürüggyel, hogy terrorlisták szabotázsakciókat hajtottak végre kínai kőolajvezetéseken, jelentős csapatösszevonásokat kezdeményeznek a határ mentén. (Érdekes módon amíg Kazahsztán a Szovjetunió tagállama volt, sosem volt probléma a vezetékkel.) A teljesen tönkrement orosz gazdaság az IMF pénzügyi segítségére támaszkodik, úgyhogy a kínai hadvezetés egyáltalán nem tart Oroszországtól. Peking oda se bagózik Moszkva figyelmeztetésére, de hasonlóképpen figyelmen kívül hagyja Washington és Brüsszel fenyegető szavait is. A kínai csapatok végül átlélik a határt, s ezzel kezdetét vesz a III. világháború.

Aki egy cseppet is odafigyel a világpolitika mai állására, az nyilván észrevette, hogy a fenti jövőképezés sajnos cseppet sem elképzelhetetlen. A Force 21 alkotói nem véletlenül egy ilyen "valóság-hű" környezetbe ágyazták a játékukat: egy olyan real-time stratégiával jöttek ki, ahol teljesen "hétköznapi", hagyományos fegyverekkel (többnyire már ma is létező tankokkal, helikopterekkel, és löfegyverekkel) folyik a harc. A műfajon belül ez ugyebár nem egészen megszokott (elég, ha csak a legnagyobb neveket, úgymint a Tiberian Sun vagy a Battleground-t említhetjük), hiszen a valós fegyverek és a valós helyzetek rengeteg utánjárást és adatgyűjtést kívánnak, s ezt nemigen preferálják a fejlesztők. Meg aztán a szokásos RTS játékmotort nem is nagyon illik bele a valóság-hűség. Gondoljunk csak bele: kapásból ki van zárva, hogy csak úgy fel lehessen húzni egy gyárat, és ott utánpótlást lehessen termelni. A Force 21 te-



Az amerikai erők keze messzire ér – de ilyen magára azért talán mégsem



A kellemetlen ígérekző tüdővérürdöbe torkolt



Egy orosz parancsnoki épület közvetlenül a múlt időbe kerülése előtt

beleillenek a környezetbe. A kamera mindig a kiválasztott szakaszt, pontosabban annak a parancsnokát követi. Az akár mozgásban lévő járművet az egérrel teljesen "körbejárhatjuk", ezzel teljes rálátást biztosítva a terepre. Ehhez jön még

választott szakasz egységgel, illetve azok állapota látható. Maximálisan öt egység lehet egy szakaszban, melyek közül az első a parancsnok. Az egységeinket tetszőlegesen pakolthatjuk egy alakzaton belül, de nemcsak ott, hanem a különböző

semmisséget. A nézet konnyed kezelése már önmagában is fél siker, ezt egészíti ki a praktikus irányító panel. Tulajdonképpen mindent megtehetünk posztán az egér használatával – csak olyan esetben kell a billentyűzet, ha mondjuk több iránypontot akarunk lerakni. Az irányítópanel alsó sorában a kiválasztott szakasz egységgel, illetve azok állapota látható. Maximálisan öt egység lehet egy szakaszban, melyek közül az első a parancsnok. Az egységeinket tetszőlegesen pakolthatjuk egy alakzaton belül, de nemcsak ott, hanem a különböző

csoport a betűjelére húzni – mely betű amúgy a szakaszok kijelölésére használandók. A kijelölt csapat viselkedésére is adhatunk utasítást (tűzrejel-e automatikusan, vagy csak viszonozza a tüzet, esetleg maradjon vesztig), valamint különböző alakzatok közül is választhatunk. Az erőink csoportosítását a fent leírtaknál egyszerűbben aligha lehetett volna megoldani, s szerencsére hasonlóképpen kézenfekvő a parancsikonok tárháza is. Az elég egyértelmű ábrák a következőket jelölik: adott pont megközelítése, őrzérfatozás (az aktuális helyzetünk, és a kije-





lőlt pont között), gyülekezőpont megadása (ha esetleg megtámadná az adott szakaszt), stop (minden parancs törlése), álcázás (a gépeket sátrak alá rejtjük), az egység "beásása", tűzvérségi támadás, helikopter esetén magasabban repülni, az ellenséges radar zavarása: nagyobb hatótávolságú radar bekapcsolása, blokkolás,

választjuk, a történelmet más-más irányba terelhetjük. A hadjáratok küldetésai logikus módon egy-két másik egymásból. Néhány átfedés is akad köztük: például az amerikaiak oldalán meg kell védenünk az oroszok ürközpontját, míg a kínaiakkal el kell pusztítanunk azt. Mint látható, védekező, illetve támadó missziókból áll a repertoár, ezeket egészítik még ki időzített feladatok (mondjuk meg kell akadályoznunk, hogy egy vonatot evakuáljanak), és menekülő küldetések. A bevetések előtt mindig roppant részletes eligazításban van részünk – a feladat elmagyarázatosan kívül infót kérhetünk a felszerelésünkről, valamint hírszerző tisztől is megtudhatunk egy-két érdekességet.

A történet minkét oldalon frappánsan meg van írva, csak azt sérelmeztem kicsit, hogy csupán szövegesen "elmondva" halljuk az eseményeket. Ha már egyszer egy Intro-animációt sikerült összehozni a játékhöz, igazán készíthettek volna néhány "filmet" a közbeni eseményekről is.

Ötletes módon a pályák toltatása alatt hisz a katonák stratégiák, azaz a katonák elmozdulásait olvashatjuk, s ez segít azert említem, mert az egyik megragadt az egyik szövegben. Sajnos azt már nem tudom ki mondta, minden esetre a játékokra is nagyon jellemző: "A háború a kiszámíthatatlanság birodalma". Hogy őszinte legyek, nekem pontosan ezért nem tetszett a Force 21. A kiszámíthatatlanság ugyanis túlságosan reális.

Nem annyira stratégiára van szükségünk, sokkal inkább szerencsére, vagy jövőbelátásra. A Tiberian Sun-féle klasszikusoknál ugyebár arról szól a dolog, hogy megfelelő összetételű csapatot kell küldelnünk a megfelelő helyre, s ha netán hibázunk, akkor sincs még baj: mindössze utánpótlást kell biztosítani. A Force 21-ban azonban a következő a menürendszer: elindulunk mondjuk egy

páncélos szakasszal, mire hirtelen ellenséges őssztűzbe futunk. Az ellenség egészen távolról – amint lőtávolságba érünk – azonnal kiszúr minket, s pillanatok alatt végez valamennyi egységgel. Utánpótlás pedig természetesen nincs. Ha tesszem azt: meg kell védenem valakit, ezek után, mivel védjem meg? Egy megoldás van: újraindítani a küldetést, s most már előre felkészülni annál a bizonyos pontnál. Jó, persze elméletileg a radarral előre látható az ellenség felbukkanási helye, csak hogy: egyrészt a radar nem lát be a dombok mögé, másrészt azt sem látja, hogy milyen egység közelodik. Márpedig más intézkedést igényel, ha mondjuk tankok löveggel kerülünk szembe, és más, ha célkövető rakétákkal.

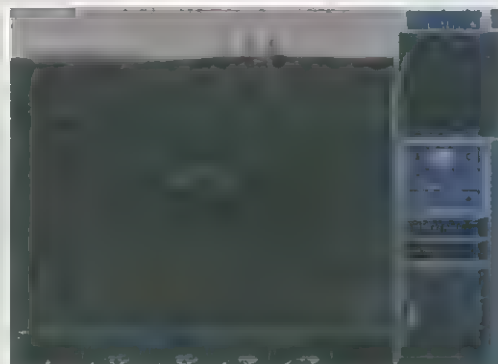
Ennél az alkalmazandó stratégiát többnyire csak a saját kárunkon okulva tudjuk kidolgozni, és sajnos olyan, hogy véletlenül először sikerül valami. De ha még tudjuk is, hogy melyik ponton milyen ellenállásba fogunk ütközni, úgy is marad némi kiszámíthatatlanság faktor: az embereink tudása. (Bár ez valamennyire összefügg azzal, hogy milyen szakaszparancsnokokat választottunk.) Gyakran megessett, hogy kijelöltem a célpontokat, és a tankjaim ahelyett, hogy irányba fordították volna a tornyukat, tanácstalanul forgolódni kezdtek. Az ellenség persze nem habozik, s miközben az egységeink "keríngőt" járnak, rápityára lövik valamennyit.

Sajnos tény, hogy a katonáink mesterséges intelligenciája nem túl okos. Az alakzat megtartása szinte mindenkori szándék prioritást élvez. Példának okáért nem tudunk elindulni, vagy – ami még kényelmetlenebb – elmenekülni időben, mert a jobb számon még nem fejlődött fel az egyik egység. Az is bosszantó, hogy a járművek nemritkán egymásba akadnak, s ahelyett, hogy kikörülnek egymást, időtlenül lökdösdnek.

## HIÁNYÉRZET

Bár a játék multiplayer opciójáról sok jó hallottam, kipróbálni nem volt alkalmam – mindenesetre tíz helyszín külön ehhez a módozathoz készült. Az egyjátékos módról

annyit elmondhatok: nem annyira összetett, és nem olyan mozgalmassá, mint a klasszikus RTS játékok. A küldetések többségénél pusztán az ellenség teljes megsemmisítése a cél, aminek ha véletlenül elkerülünk egyetlenegy tankot, utána hosszú percekig csak azzal leszünk elfoglalva, hogy össze-vissza furkázunk és kutatunk.



Reális környezet: az amerikai csapatok orosz tankokkal Kazahsztánban kínai tankokat amortizálnak MÉH-hulladékká...



Hibás topokodtak ezek a ronda maderak, én mégis észrevettem őket!

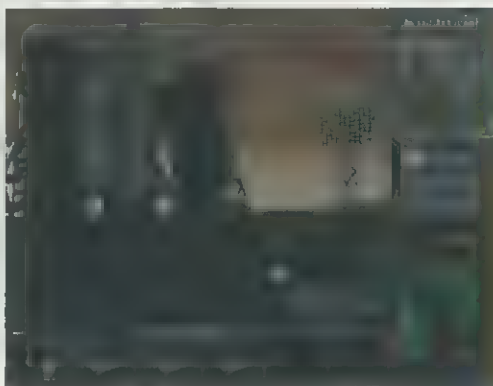
Megítélésem szerint a realisztikus műszaki paraméterek sem váltak a játékmódot előnyre – bár folyamatosan kapjuk az egyre jobb gépeket (helikoptert, légi csapást), számomra ez közel sem jelentett olyan élményt, mint amikor a Tiberian Sunban végre egy teljesen új fegyvert tudtam gyártani. Az élethűség oltárán túl sok olyan dolgot feláldoztak, amik a C&C-féle játékokat igazán élvezetessé teszik.

K.Z.

aknázás/aknafelvezetés, légi csapás. Az utóbbi hat ikonhoz persze megfelelő járművek kellene a szakaszhoz. A hadmozdulatok jobb áttekinthetősége érdekében átválthatjuk a játéktér egy stratégiai térképre – a gombot az irányítópanel legfeljebb találjuk.

## A HADJÁRAT

Az "egyszemélyes" játék összesen tizenöt küldetésből áll, pontosabban kétszer tizenötötől, hiszen akár a kínaiakkal is lehetünk. Attól függően, hogy melyik oldal



A Bajkonur vs Vári és mérkőzés csapása a vendégcsapat

**Force 21**

FEJLESZTŐ: Red Storm

KIADÓ: Red Storm

WEBSZITE: www.redstorm.com

TELEFON: 06-1-461-1111

**Ketgere**

Minimum: P200(3D-kártyával), 32MB RAM

Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN, Internet

**Summa summarum**

Egy RTS játék realisztikus környezetben?

Biztos, hogy ez jó ötlet?

**végítélet**

**79%**



Mióta a 3D-kártyáknak és a gyorsabb prociáknak köszönhetően kezdenek egyre profásabban kinézni a repülőgép szimulátorok, a kladdók kezdenek egyre nagyobb fantáziát látni azokban a játékokban is, ahol tulajdonképpen különösebb akcióról nincs is szó – nevesen azokban, amelyekben polgári repülőgépek pilótájaként ténykedhetünk. Ha egy katonai szimulátorban a játékos átadja magát a táj szép-

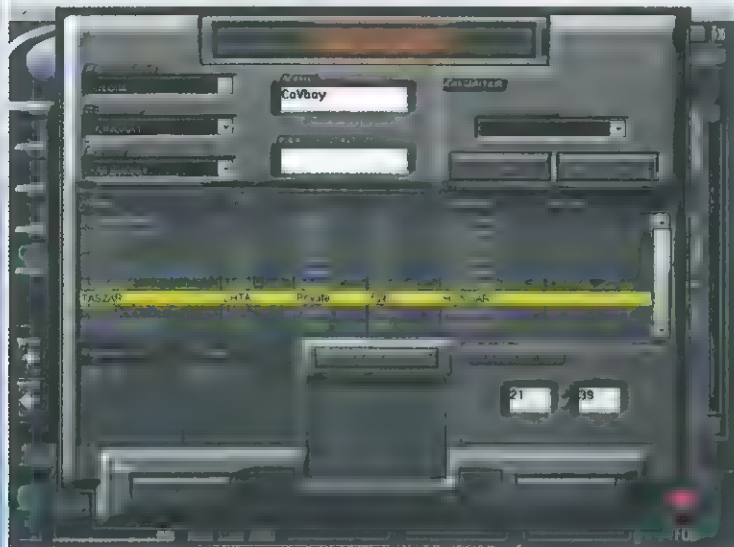
je Chieftain és Beech King Air B200) és egy sugárhajtóműves (Hawker 800XP Jet), ami igen szerencsés csokor, hiszen már csak ebből adódóan is tökéletesen eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkeznek.

Aki nem szeret a különféle repülési paraméterekkel és hasonló nyálákságokkal vesződni, az a Fly Now! opcióval azonnal a "küldetésmenüben" találhatja magát, ahol az öt típushoz összesen 24 "USA-scenariót"

lág összes országának összes reptere megtalálható a játékban. Persze nyilván nem vagyok teljes mértékben tisztában mondjuk a Feröer-szigetek vagy Uganda légiközlekedési viszonyaival, de természetesen én Magyarországot felett akartam repkedni, és itt aztán bőven találtam leszállópályát. Nemcsak a polgári, hanem a katonai repterek is megtalálhatók a játékban. (Még a kis börtöndí támaszpont is, amit csak harci helikoptereink használnak – már ha a honvédelmi tárcának éppen van pénze üzemanyagra.) Az persze furcsa volt, hogy a kecskeméti és a taszári légitámaszpont "magánkézben" van (ez igazából a kortátozott, azaz részhelyzet idejére szóló használatot hivatott a játékban takarni), továbbá a Balaton nevű "repülőteret" sem tudtam hirtelen

hatják magukat a félooldalasan repülő masinakkal.

Szintén kedvünkre állíthatjuk a környezeti tényezőket (felhőzet különböző magasságokban, hőmérséklet, csapadék, szélirány és -erősség), a napszakot pedig az induló reptér menetrendjében megadott időpont fogja meghatározni. Állítható az ún. realizmus is, de ez nem igazán a repülő-



Szomorúan látom, hogy a honvédelmi tárca privatizálta a taszári repteret – most hova megy a NATO?

ségeinek (jó magasan a fellegek között, mert egy két 3D-kártya és processzorgenerációnak azért még le kell csorognia a PC-folyón, amíg földközelsben sem lesz illúzióromboló a látvány), azaz SzJVC-típusú megfogalmazással: "örömpilót", akkor ugyebár leggyakrabban egy jól irányzott géppuskasorozat vagy egy levegő-levegő rakéta rendszerint derékba törli a városnéző körutat – egy polgári szimulátorban ugyebár ilyesmi nem fenyeget. (Bár a Cermageddon mintájára mondjuk el tudnánk képzelni egy légi "Airmageddon", amiben mondjuk a londoni Heathrow környéki légifolyosókban vadászhathánk különféle Boeingekekre egy F22-vel...) Az ilyen bámszködő lelkiüetű pilótáknak készült a Fly!, amelyben a szerzők azt a grandiózus elképzelést vették a fejükbe, hogy az egész világot berepelték a játékosokkal.

## GÉPEK, VÁROSOK, EGYEBEK

A játékban a polgári légiközlekedés legnépszerűbb típusai kaptak helyet. Legalábbis a magánkézben levő, 2-8 személyes masinák – Jumbo Jettel nem fogunk repülni, bár a légterben és a nagyvárosok repterein azért bók-lászik egy-kettő belőlük. A masinák között van két egymotoros (Cessna 172R és Piper Malibu Mirage), két kétmotoros (Piper Nava-

találhat. Itt előre beállított környezeti paraméterek mellett különféle repülési helyzetből indul a játék: a kifutópályán parkolva, repülés vagy leszállás közben – vagy éppen vészhelyzetben, amikor is az egyik hajtóműből elfogyott a benzin.

Sokkal szórakoztatóbb viszont, ha magunk tervezzük meg a környezetet, mert erre aztán tényleg elég széleskörű lehetőségeink vannak. Kezdődik a történet a helyszínnel, és nagy meglepetésemre, abszolút nem bizonyult túlzásnak az az állítás, hogy a világ bármelyik szegletében repkedhetünk. A vi-



Kedvcsináló a scenariohoz egy igéretes "screenshottal"



És egy igazi screenshot, kábé ugyanonnan. Nem pont ugyanolyan...

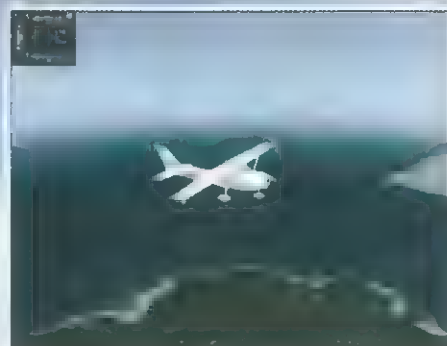
## FELHŐTLEN

hova tenni – mindenesetre ez a rakás reptér azt mutatja, hogy a Feröer-szigetek lakosai is otthon érezhetik magukat a játékban.

A gép kiválasztása után szabadon kiválaszthatjuk, hogy melyik üzemanyagtartályba mennyi lötyöt akarunk tankolni, továbbá

si modellt befolyásolja, hanem az elének tároló feladatokat (manuálisan állítható például a légcsonar(ok) állásszöge; kiválasztható, hogy melyik tartályból szívjuk az üzemanyagot; kelljen-e "szívatózni" a motort; és így tovább.).

összeállíthatjuk a rakománylistát. Ez utóbbi alatt nemcsak a különféle rakettekben elhelyezett poggyászárl van szó, hanem természetesen az utasokról és esetenként a másodpilótáról is. Az üzemanyag és az utasok elhelyezése egyrészt mind-mind befolyásolja a gép súlypontját, mind a hossz- mind a keresztengelyére vonatkozólag (azaz ennek megfelelően viselkedik majd a gép repülés közben), mazochista játékosok pedig aszimmetrikus elrendezéssel kedvükre szivat-



Elég "emelkedett" nézőpont esetén azért nem olyan csúf a dolog



## "NEM TÉRKÉP E TÁJ..."

A költő megállapítása itt is érvényes, függetlenül attól, hogy "géppel szállunk a fölébe" vagy csak a kifutópályán álldogálva bá-mészkodik. A gondok ugyanis ott kezdődnek, amikor behuppanunk a kabinba. Kezdjük mondjuk a grafikával. Három ka-

morizmusunk van: a kabinból, egy

egyéb dolgok számolgtatásával is! A felszín ezek után már nem is okoz meglepetést: jó magasról még csak-csak, de lejjebb erős-kező vagy a kifutópályán már elég gyászos a látvány. A másik klasszikus marhaság, hogy a városok közelről elmosott textúrák – sehol egy épület. Valami hasáb vagy gúla alakú 3D objektum csak a repterek környékén nő ki elvéve a földből – de hát környék: ez egy budi a mező közepén, nem a Ferihegyi reptér! Lehet, hogy nem jó példa, de ha a FIFA-kban egy-az-egyben az eredeti stadionokat látjuk, ebben az erőműre gyártott játékban legalább valami repterre emlékeztető dolgot is összehozhattak volna! Az a marhaság már szinte mellékes, hogy ha a másodlagos ablakban kívül a másik nézet is külső, akkor

gond nem lehet vele, ami kiderül abból, hogy a programban szereplő gépek gyártóinak a logója ott díszleg mindenütt (tehát nem szőgyellíték hozzáadni a nevüket), a tényleg nagy-szerűen megírt majd 300 oldalas kézikönyvben

demes, a kedves játékos idővel nyilván szépen elalszik a botkormány mellett, és csak arra riad fel, hogy a földön pattog. Talán cél-szerűbb lett volna nagyságrendekkel kisebb fába vágni a fejszét: a világ helyett talán



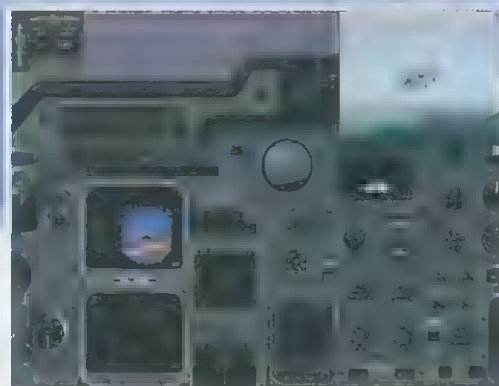
Ezt a látványt egy 16 MB-os Banshee produkta 800\*600-ban – kommentár talán nem szükséges

pedig külön-külön tanítanak repülni rajtuk. A gond ott kezdődik, amikor nekilütközünk valaminek. Mivel "túl sok" építmény nincs, nyilván a felszínre gondolok. A gép nem robban, nem törlik, nem sárul – gumiból van. Ha egy csodás dugóhúzóban nekivisszük a földnek, akkor egy ideig pattog rajta. Ha megunt, akkor szépen leparkol. Rendszerint a talpára esik, mint a macska – majd két órába tel, amíg egyszer végre sikerült egy Cessna-val fejre állni. Az meg már mindennek a teteje, hogy ugyanez az eljárás akkor is, ha az óceánba zuhanunk. **Érdeklődök.** A legnovatosabb egyébként az az egészben, hogy a scenarióknaál egy-egy kép hirdeti, hogy mire is várhatunk benne. A kép alatt ez a felirat áll: screenshot. (Chicago-ban van például olyan, ahol több felhőkarcoló között repül a gép a "screenshot"-on) Hát bizony én tük csútkára tettem a grafikai teljesí-ményt, de egyik scenarióban sem tudtam még a "screenshot"-ot megközelítő látványt sem előcsalni.

Majdnem elfelejtettem: van egy "negyedik" kamera is. Ezzel a környékbeli légtérben lévő többi masina nézetére lehet átváltani. Két ex-tők jó, néha még a radaron is látszanak. Szabad szemmel azonban én még senkit nem pillantottam meg, szóval megyek is belatkozni a Magányos Szívek Klubjába.

## AZ ELSINKADT LÉNYEG

Szó se róla, nagyon tiszteletre-méltó az a hatalmas munka, ami-vel a szerzők létrehozták a tel-jes világot, a repülőgépeket, meg minden egyebet – de szerintem kutyagumit sem ér az egész, ha ilyen randa lett a végeredmény. Mivel különösebb esemény nem történik egy ilyen szimulátorban, legalább jó lett volna bárméskod-ni egy kicsit. Mivel azt ilyen vizu-ális megjelenésnél nem igazán ér-



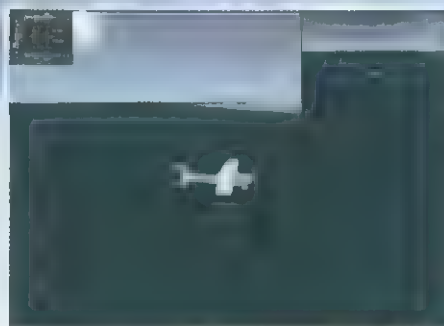
A bizgentyűk és mutatók szorolmesel azért még jól érezhetik magukat

## SZÁRNYALÁS!

szabadon forgatható/zoomolható külső (amiből akár nyolc nézőpontot el is ment-hetünk), továbbá egy kiválasztott pontból követő, ún. "fly-by" kamera. Az utóbbi két külsőből az egyiket egyébként egy másodla-gos kisebb ablakban nyitva tarthatjuk. A belső nézettel nincs gond (már akinek az a hihetetlen sok bizgentyű és mutató a scrol-lozható műszerfalon nem gond), bár kicsit komikus, hogy a látótérben itt is működik a zoom. Sebal, távcsőve van a pilótának! A külső nézetekkel már lesz gond, különösen akkor, ha rázoomolunk a gépre. Hát fúúú! – ahhoz képest, hogy milyen konfigurációt ajánlanak a szerzők hozzá, nem igazán bán-tak békézően a poligonokkal. És azok a tex-túrák! a hatszögletű kerekkel! a csapott szárnyú Boeing 747! (Ki tette?! Ennél a Eu-ropean Air War vagy a WWII Fighters gépei messze sokkal szebbek voltak, pedig ott a masina azért elég rendesen el volt foglalva

a helyzetjelzők vagy az éjszakai fényszóró csak a másodlagosban égnék (még akkor is, ha a két nézet ugyanaz).

Ennyit a grafikáról, jöhet a realizmus. A rep-ülőési modellhez és az élethűséghez nincs kü-lönbözőbb hozzáfűzni való – nyilván semmi



Ilyen a képen nem igazán az a lens flare effekt az érdekes, hanem az, hogy elrejttem Jézustól a vízjárás trükkjét

egyszerűbb lett volna egyetlen várost vagy egy kisebb országot választani a ropkedésre (itt van például a mienk, ha tippekre volna szükség...) – de akkor aztán a 4-es villamost is szeretném megsturcolni a Körötn! Így vi-szent az a véleményem, hogy mindenkinek célszerűbb megvárni a Flight Unlimited III-at

## Fly!

FEJLESZTŐ: Terminal Velocity  
KIADÓ: Gathering of Developers  
WEBSITE: www.terminalvelocity.com  
MÉG EGYENES: megjeleni

## KÖRÖKÖR

Minimum: P200 MMX, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-II 400 MHz, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: LAN, Internet

## KÖRÖKÖR

Minimum: P200 MMX, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-II 400 MHz, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: LAN, Internet

## Summa summarum

Repülni igen jó vele. Legalábbis a műszerek alapján vagy esetleg bekotott szemmel.

## végítélet

73%



## DISCWORLD NOIR (2. RÉSZ)

ESITT!

## FORCE 21

A "..." billentyűvel csak simán hozzuk be a szöveg-panelt, és ott már írhatjuk is be az alábbi kódokat:

AMAZON: nincsenek fák

AVATAR: sárga keret jelenik meg az egységek és az épületek körül

LONDON: nincs köd

HASSELHOFF: azonnali vereség

ISPY: megszűnik az ismeretlenség ködeffektusa

POLYTHEISM: mindenki sérthetetlen (még az ellenség is!)

KILLENEMY: az ellenség meggyilkolása

GRID: csontváz-mód

CHESSMATCH: 100 %-os radar

COMMANDERS: a parancsnok-effektus kikapcsolása

STRATPERSPECTIVE: nézetváltás

NOVICTORY: soha nincs győzelem

HURT: az első egység sérül a szakaszban

CHILLOUT: a csata kifagyasztása

SEATTLE: felhők kikapcsolása

GAMEOVERMAN: azonnali győzelem

Utoljára ott hagytuk abba a nyomozást, hogy Al-Khali, a fejtszét lohogató gonosz kis törpe Horsthoz kísért bennünket. A törpék ritkán szoktak trollokkal vegyülni, szóval ez egy érdekes párosítás. A két jómódú néhány szót vált egymással, amiből nem sokat értünk, viszont megáti a füllünket egy dolog: Al-Khali megemlíti egy érmet. Horst nemsokára negédesen közli velünk, hogy nyilván nem az ellenségünk, ha pedig nem az, akkor barátok is lehetünk. Bár Lewton szerint a barátságok nem úgy kezdődnek, hogy egy bárdot lóbáló törpe kísért az első találka színelőjére, idővel hosszas eszmecsere alakul ki. Jasper Horst szerint van pár dolog a birtokunkban, ami ropantul érdekelné őt. Itt van például egy bizonyos érme. Meg egy bizonyos aranykard. Miután igen szerencsés módon újabb megvesztegetési kísérlet áldozatává esünk (Horst megduplázza azt a pénzt, amit Carlotta ajánlott nekünk), érdeklődünk egy kicsit az utóbbiról (meg természetesen a "bizalomról" is, mert az ropant filozofikus térséget eredményez), majd a fizetégről. A maffiózó troll nem szereti a fizetést, mert kizárja az új üzletek lehetőségét, ha új helyzet állna elő. Legyen elég, hogy az aranykardot igen-igen veszélyes lenne másnak eladnunk, ő pedig többet fizet, mint Carlotta. Amennyi, amennyi a kard értéke: legkevesebb tíz ezer dollár. Lewton összegzi az eseményeket: annyit biztos, hogy a kardot Mundy csempészte a városba, és ő is akart betűni érte a raktárba, csak az őt megállította. Carlotta biztos tud mondani valami érdemlegeset erről a nemesfém kézifegyverről, menjünk tehát vissza hozzá a káoszba.

Carlotta nem fakad sírva, amint közljük vele, hogy Mundy elhullott a nyomozás során. A noteszünkben közben megjelent az aranykard – Lewton erről négy-számkötő akar Carlottával beszélni, tehát visszavonulnak a kastélyba. Itt lesz egy kis szópárba azzal kapcsolatban, hogy a hölgy arra használt bennünket, hogy a "társát" kövessük, aki meghalt, mielőtt leszállíthatta volna az árut. Carlotta dühösen hallja, hogy beszéltünk Horsttal, és ennyire zavaros után (mindent elmondunk a grófnak, ha nem mondja el a teljes igazságot) alkut is köthetünk vele: segítünk neki megkeresni a kardot – de felezzük a hasznot, miután eladtuk. Hátba, anyagilag világban élünk... Szóval a történet úgy fest, hogy Mundynek is kellett volna szállítania az árut Tsortából, viszont az úton valami baj történt. Carlotta Reginnel ment a találkozó helyére, de Mundy nem jött el. Regi nem tudta mi járhatott, és utólag akkor látta, amikor letette a Kisebb Istenek Tempelomáit. Még egy apróságot is kell mondanunk nekünk – és következik az a jelenet, ami a hasonló történetekben már megszokott, amikor a látszólag megbízhatatlan vamp és a ciklus magádetektív már elég sokat szapulta egymást. A hosszú forró

csók. Utána vissza a munkához: a notesz használatával kérdezzük a lányt a Milka rakományáról. Volt rajta egy ládaja, ami nem tartalmazott semmilyen fontosabb holmit, mindössze arra szolgált, hogy Mundy elrejtse benne a kardot, ha szükségessé válik. A kard azonban nem volt a ládában. A ládát a lány Reginnel hagyta, de még megvan a szállítási bizonylatja róla – esetleg odaadhatja, ha szükségünk van rá. Persze, hogy szükségünk lesz rá! Irány a Pier Five, ahol a raktárak enyhén nehezebbé ére a bizonylat felmutatásával hajlandó beengedni bennünket érdekesnek tárgyba. Odabent megtaláljuk a Milka egykori rakománylistáját: a grófi család ládaja ugyan sehol nincs, viszont Lewton megnézi, hogy mi volt még a hajón: egy adag cucc az Archaeológusok céhének, továbbá néhány hordó bor a Café Anka megrendelésére.

Itt az ideje utánanéznünk, hogy mi lehet a Regi parókájában talált kulcs. Lewton szerint az egy nagyon kicsi kulcs, tehát egy nagyon kicsi ajtót kell keresni hozzá, de a magyarázat ennél egyszerűbb. A Saturnalia kaszinó rendkívül pénzéhes kruppijánál használva újabb díjazás fejében megtudjuk, hogy a kulcs a kaszinó csomagmegőrző fiókjainak egyikét nyitja. A fiókok a teremről balra találhatók. Igaz egy rakás van belőlük, de mivel Lewton ügyes magádetektív, nem kell keresgélni, elég csak használni (hősiesség gyorsan kiszámolja, hogy mivel Regi törpe volt, nyilván valamelyik alsó falak lehet az övé). A boxban dús és haszontalan csukmány egyaránt vár bennünket: az első egy tetszetős nyaklánc, az utóbbi pedig egy teljesen üres boríték.

Itt az ideje, hogy tájékoztassuk a gróft a Regi utáni nyomozás állásáról. Irány tehát a kastély, és miután a lakáj a gróf elé kísért bennünket a notesz segítségével számolunk be az öregnek kedves barátja meggyilkolásáról. Ez igen lejtő, de megígéri, hogy kifizeti az erre fordított időnket, különösen, ha meg tudunk még valamit az ügyről kapcsolatban. Lewton kibővíti, hogy volt egy nyomozása egy Thema nevű troll énekemű után, aki talán valami kapcsolatban állt Reginnel – de mivel nem fizetnek érte, pillanatnyilag az ügy szünetel. A gróf fizetni fog érte, amíg hősiesség máris gazdagabbnak, előbbi áldozat bolseggabbnak érezheti magát. Mirtassuk meg a grófnak a Regi falkájában talált cuccokat: a borítékról nincs véleménye, a nyaklánc azonban hosszú tőrét vált ki belőle. Régi családi ékszer, ő ajándékozta Reginnel – azonkívül kapunk még egy hosszú botanikai értékelést a Korongvilág különleges növényfajtajáról, a "szerencsés fájról". Ennek se fálo-sa farka per pillanatot, de Lewton azért mindent szorgalmasan feljegyez a noteszába.

Ennyi nyomozás után minden valamire való magádetektív torka kiszárad – tájéunk be tehát törzshelyünkre, a Café Ankhba. A vendégek időközben felszívódtak, és öreg vampír barátunk is abbahagyta a zongorázást. Hátul ülőügét, ott ahol lással találkozunk. Beszélgetünk Sameellel a Cafének szállított boroshordókról, mire ő flegmán odaadja nekünk a prince kulcsát. Ezt rögtön használatba is vesszük (a bár előtt jobbra, az orosz elvált csapóajtónál). Odalent Lewton azon ölmékedik, hogy világ életében mennyire szeretett volna bejutni a Café italraktárba, ahol annyi finom pia van felhalmozva. A piáról meg megint lisa jut eszébe. Aki egyébként szintén itt tartózkodik a kissé megviselt Two Conkers társaságában. Őt Romora egy kissé amortizálta, de ezen Lewton nem talál semmi kivételalót: a bérnyílások rendszerint ilyenből állnak, az a csoda, hogy a kiszemelt áldozat még él. Lással hosszas beszélgetés veszi kezdetét a fájdalmas múltból, amelyből kiderül, hogy Two Conkers a férje, és foglalkozására nézve régész. Férjhez ment? – hitetlenkedik az elhagyott Lewton. Mindig is férjé volt, csak a férje egy veszélyes küldetésre indult, és ő azt hitte, sosem látja többet – akkor habarodott belénk. Amikor épp nem haldoklik, Two Conkers egy ési tárgy után kutat, amelynek a leírása (arannyal fűtött érme, rajta vésett) gyanúsán emlékeztet arra, amit a Mundy-ügyben beszereztünk – de erről inkább hallgassunk. Kérdezősködhetünk viszont az aranykardról, sőt, még inkább: a noteszbe fejtett "Varberg-ládáról", amit az Archaeológusok Céhének szállított a Milka. A Varberg lisa leánykori neve, és az ő leletei vannak benne – semmi különös. Lewton feltétlenül látni akarja a láda tartalmát, és lisa meg is ígéri, hogy bejuttat bennünket a Céhhöz (a térképen ugyan már megjelent, vi-



## PAM Computer

Samsung 4320 13.5" TFT-LCD  
249900 Ft-ánál  
Samsung 4520 15" TFT-LCD  
341900 Ft-ánál

Amo Booksize 4000-as sorozat  
Hozzáértő Fejlesztő II. szaktudós  
Amo és Samsung Notebookok  
Hozzáértő képzésmegnyitók  
Speciális DVD-szaktudósok  
és alkalmasságok

Samsung DVD 4000  
249900 Ft-ánál  
Philips 4000 15" TFT-LCD  
249900 Ft-ánál  
Panasonic 4000 15" TFT-LCD  
249900 Ft-ánál  
Vivitek 4000 15" TFT-LCD  
249900 Ft-ánál

AOpen

ABIT

Asus

Gaba

CTX

APC

Acorp

Lexmark

Cherry

Samsung

Tel.: 382-8576

Fax: 321-3022





szozt a marcona ajtónál, csak a cég tagjait hajlandó az ajtón beengedni) – csoréba viszont találunk kell egy biztonságos búvóhelyet, ahol Two Conkers elrejtőzhet Romora további támadásai elől. Mielőtt távoznánk, érdemes jobban körülnézni: a sarokban (Lewton háta mögött) ugyanis ott van a megrendelő lista, amiről Samael beszélt. Nemcsak az derül ki belőle, hogy a hordós bor legfőbb vásárlója a Patricius, hanem a palotája is megjelenik a térképen.

Ez az a pont, amelyen először komolyan sikerült elakadnom, minek következtében teljesen feleslegesen bókáltam vagy egy-két órán keresztül. A dolognak egy apró figyelemtelenség volt az oka: volt ugyanis nekünk egy kedves "berátunk" az Oktarin Papagájban – Mankin, a fél-elf csapos. Belőle bármilyen csavargási kísérlet folytán csak válogatott sértéseket sikerült kihúzni, így tehát jó szokásommal ellentétben nem kérdezgettem végig a tárgyokról és a noteszben levő apróságokról, mondván: úgysem verek ki belőle valamit. Ha viszont Sapphire pénzéről szóló adatra kérdezőnk, akkor a szokásos köztöködésén kívül is kibővíti: Sapphire-nak soha nem volt egy kanyija sem, ha pedig valaki bankot rabolt volna a Saturnallában, akkor mostanra az egész város tudná. Ha van pénze, akkor azt csakis attól a személytől kaphatja, akivel titokban találkozott azon az estén, amikor kihagyott egy fellépést. A személyről Mankin jó szokása szerint nem tud semmit – de ennyi elég is lesz nekünk. Menjünk a hatalmas "művészeti" öltözőjébe, és először kérdezzük rá nála a veszteségi sorozatra (továbbra is azt állítja, hogy nyerte a pénzt), majd a titkos találkájára. Ezek után a beszélgatósi témák között megjelenik a Confront opció, amivel Lewton éleseszen összefűzi a tényeket: a kutya nem emlékszik a kaszinóban arra, hogy Sapphire valaha is nyert volna, a norvég történet találka után a troll hülye mégis tele van pénzzel. Teljesen egyértelmű, hogy a pénzt ez az ismeretlen adta Sapphire-nak, hogy tartsa valamiről a száját, valamiről, ami minket viszont roppantul érdekel. Mivel a troll még mindig nem hajlandó elárulni a nevét, Lewton ólmeggy szarolós hangnemből: Ilyen vagy olyan úton-módon biztos hogy megtaláljuk az illetőt, és ha esetleg neheztelne a látogatásunkért, akkor majd szépen megmondjuk neki, hogy Sapphire igazított hozzá útna minket.

– De hiszen az a nő akkor megöl! – szörnyülködik Sapphire.

– KICSODA?! Ki öl meg?! – ordítja Lewton.

– Therma – böki ki végre szíjogva a troll hülye.

Nocsak. A Malachite által oly hűn keresztelt troll énekeső mégiscsak él. Ezen Lewton nagyon örvendezik, és arra utasítja Sapphire-t, hogy szorozzon meg egy találkát vele. Újabb ördöködés következik, de egy újabb életvesztéses tonyegetés után ("Megyek és megmondom a Tolvajok, Utónállók és Kapcsolt Ügyletek Céheknek, hogy iparengedély nélkül fogadtál el megvesztegetési pénzt valakitől!") Sapphire rááll az ügyletre. A dologhoz persze némi időre lesz szükség – majd üzenetet hagy az irodánkban, ha van valami fejlemény.

Szóval most húznunk kell egy kicsit az időt, amire a legközvetlenebb módszer az, hogy információszerszcs céljából végiglátogatjuk a térképen újonnan megjelent helyszíneket, ahol eddig még nem jártunk. Az Archeológusok Céhéről már tudjuk, hogy oda csak Ilsa segítségével tudunk bejutni, kezdjük tehát a látogatást a Patricius Palotájánál, amelynek kapujában két marcona stráza őrködik. Illetve nem is olyan marconák. Lewton meglepetten kérdezi, hogy miért nem állítjuk meg és kérdezzük meg kicsoda és mi járban van, hiszen lehetne akár egy idegen kém is. Cseppet hűledzik, amikor megmondják neki, hogy az ki van zárva, hiszen ő Ankh-Morporkban született. Sőt, a kifejtéséből azt is meg lehet állapítani, hogy nyolc évvel ezelőtt mély érzelmi megrázkódáson keresztül ment keresztül, amitől innál kezdett és a kedvenc itala a whisky. Lewton teljesen elképed a léleklátás ilyen mélységén, míg a másik őr meg nem sügja neki, hogy a kollégának csak jó az emlékezőtehetsége: ő is ott volt azon a napon a Vödör-

ben, amikor Ilsa elhagyott bennünket. A két stráza büszkén kifejti, hogy a palotaőrsg feladata a palota működtetéséhez szükséges legfontosabb be- és kifelé vezető útvonalak biztosítása, amelyek közül ők az egyik legbiztonságosabbakat őrzik meg.

Jobbra esetleg meg is tekinthetjük, bár ellopni semmit nem szabad: az a Palota tulajdonában levő magánszemély. (Egyébként kizárólag használt – értes: üres – hordókból áll.) Ha valaki esetleg fejfájásra vágyik, akkor mindenképpen beszélgessen még tovább velük, hiszen kap egy érdekes kis összefoglalót a városka zaklatott történelméről (például: gyakorlatilag is elfoglaltak a harbárok, vagy csak azért jötték, hogy tiszta ágyban aludjanak), a bérnyílások szokásairól és hasonló vegyes témákról. Az egyetlen ópkézálh információ a titkoszások gyilkosságok kapcsán szedhetjük össze, az is arról szól, hogy a Kisebb Istenek Templomában van egy pap, aki mindenről tud, ami a városban zajlik. Csiszerűbb lesz tehát a Palota Securityt faképnél hagyni, és inkább őt felkeresni.

A Kisebb Istenek Temploma azon istenségek tiszteletének, vagy talán millióinak a lakhelye, akiknek a Korongvilág otthont ad. A Korongot benépesítő meglehetősen vegyes társaságnak ugyebár egy csomó istene van szükségük, hogy legyen kit átkozni, ha különböző dolgalk rosszul alakulnak – és esetleg áldani, ha mégsem. A templom tele van szülőfa ezen istenek szobraival és szent kegytárgyaival (itt van például Lamentationnak, a Végeérhetetlen Opera Istenének a bálványa vagy Hyperoplanak, a Cipők Istenének Szent Cipőfüzője is – hogy csak a legfontosabb látnivalókat említsük), amelyet a vallásos révéltetőbe esett játékosok tiszteletteljesan megcsodálhat. Ez már eleve megrázó élmény lehet mindenkinek, de a dolog csak tovább fokozódik, amint tiszteletünket tesszük a templom előterében található Malacypse-nél, aki annyi ökörséget fog összehordani, hogy abból Terry Pratchett akár 8-10 regényciklust is összehozhatna. Malacypse szemmel láthatóan elmebeteg, ami egyfajta sajátos ízt ad a vele való tárgyalásnak. Rövid kérdéssorokból játék után kiderül például róla, hogy Errata követője, aki sok egyéb elfoglaltsága mellett a Megnémeteltség Istenéje, és egyébként arról nevezetes, hogy mindenki az ő követője, még akkor is, ha az illető pillanatnyilag nem is tud róla. A szektába belépő tudatos követők ezen a héten például aranyozott almákat kapnak ajándékba. A különféle misztikus dolgokkal kapcsolatos lemmann eszmecsere igen kellemes délutáni elfoglaltság, bár a nyomozást talán jobban elősegíti, ha inkább a noteszünkben levő adatok és a tárgyaink után érdeklődünk nála – Malacypse ugyanis tényleg szinte mindent "tud", amit Ankh-Morporkban manapság csak őrdemes. A Mundy után marad érméről például kiderül, hogy teljesen értelmetlen, kivéve azt az esetet, ha valaki esetleg egy Hashishit (az első bérnyílászó-kín) akar felbérlelni, míg Regia nyakláncáról az öreg Gróf ködösebb fogalmazásánál világosabban is meg tudjuk, hogy egy szerencsét hozó amulett (jó és rossz szerencsét egyaránt hoz: először pár kisebb jót – aztán meg annyi rosszat, hogy bőven kiegyenlítsze az előző számlát). Malachite-ot "ők" meg akarják gyilkolni (hogy kicsodák ők, csak ők tudják). Jasper Horst a legsötétebb összeesküvés központi alakja. Carlotta nemkülönben. Ha valaki mosolyogni akar, végigkérdezgetheti az összes nyomot: egy csomó, Pratchett-regényből már ismerős dolgot hallhat, legalábbis olyan előadásban, ami minden borzalmas összeesküvés és perze a hatalmas Errata körül forog. A megpróbáltatások tovább folytatódhatnak, ha átvonulunk Mooncaifhoz, aki a templom hátsó fertályában tartózkodik. Már a mögötte álló színes berakásokból készült üvegablak is roppant figyelemre méltó: azt a Korongvilág-szerte közismert vallásos jelenetet ábrázolja, amikor Morphine, az Almok Anyja átadja az első pizzát az első halandónak. Mooncaif Malacypse-hoz hasonlóan ugyancsak erősen spirituális szinten mozog, csak ő Anu-anu követője, aki – a templomban levő többi isten legfőbb hatalomához hasonlóan – az egyedüli üdvözítő legfőbb hatalom, az istenek istene. Az mondjuk

CSITTI!

A következő eljárással a játék fejlesztőinek debug menüjét kapcsolhatjuk be. A főmenü többek között olyan opciókkal egészül ki, mint pályaválasztás, sörthetetlenség, az összes fegyver, tárgy vagy tetoválás választása, örök lőszér, és még sok más egyéb. A könyvtárban, ahová a játék önmagát installálta (PROGRAM FILES\ACCLAIM ENTERTAINMENT\SHADOW MAN), először is meg kell keresnünk a DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH alkönyvtárat. Azon belül három fájlnak kell lennie, név szerint: DE-BUG.MSC, E3.MSC, RELEASE.MSC. A RELEASE.MSC-t nevezük át valami másnak (hogy később esetleg vissza tudjuk tenni), majd módosítjuk rá a DE-BUG.MSC-t. Ha ezek után indítjuk a játékot, máris tapasztalhatjuk a különbséget.

CSITTI!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

A Microprose kelleme kis Star Trek-játékát még nem teszteltük, de azért talán a már vadul játszó Star Trek-rajongóknak jól jönnek az alábbi csalások. Csínáljunk a játéknak egy ikont a desktopra, majd a Tulajdonságok-menüjében a játékot indító .exe fájl után írjuk be: -MUD (előtte space)! Ezután játék közben F9-re felgyorsul a kutatás, F10-re kapunk egy halom pénzt, az F11 pedig a Reveal Map, ami megmutatja az egész térképet.



## CSITTI!

F-22  
LIGHTNING III

A Novalogic szimulátorra tényleg gyönyörű, izgalmas – csak egy kicsit keményre sikerült. A CTRL+ENTER megnyomása után megjelenő ablakba begépelte családokkal kicsit könnyíthetnek a dolgukon mindazok, akiknek a családneve nem Richthofen:

**TRUST NO ONE:** sérthetatlenség  
**GHOSTPIT:** láthatatlanná válunk az ellenséges gépek számára mindaddig, amíg tüzet nem nyitunk rájuk  
**THE TRUTH IS OUT THERE:** végtelen löszere lesz akkor is a pilótának, ha nem Mulder vagy Scully névre hallgat  
**BLACK OIL:** feltankolja az üzemanyagtartályt  
**THIS ISNT HAPPENING:** megjavítja zuhanás közben is a lelőtt gépet  
**I WANT TO BELIEVE:** az előző ellenkezője, vagyis lezuhanunk.

## CSITTI!

## DEAD OF NIGHT

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

**BURGERGOD:** Isten mód  
**IVEGOTIT:** maximális energia, pajzs és lösz  
**MORECLANG:** az adott színt megnyerése és ugrás a következőre  
**TREESQUID:** megmutatja a teljes térképet  
**DEADOFNIGHT:** megül az összes ellenséget  
**BYEBYEMONKEY:** a kamera átvált követő nézetre  
**TUBE RAGER:** 200 sérülés  
**SHANANIGANS:** mindenütt földönkívülieknek való ronda textúrák jelennek meg

nem derül ki, hogy egész pontosan minek is az istene Anu-anu (ő túlságosan hatalmas ahhoz, hogy holmi földhözragadt elképzelést szolgáljon), mindenesetre a társalgásból az derül ki, hogy a vallási liturgia középpontjában különféle pizza-alkotóelemek és hüvelykujjak állnak (Anu-anu rossz szokása ugyanis, hogy leharapja a hitetlenek hüvelykujját). A nyomok után érdeklődve mellesleg Moon-calf is igazolja Carlotta alibijét Regin halálának éjszakájára – viszont roppant gyanúsán viselkedik, amikor a rituális gyilkosságokról, avagy Mundy és Regin haláláról kérdezősködünk.

Ennyit egyelőre a vallási témákról. Ennyi időhúzás bőven elég ahhoz, hogy Sapphíre létrehozza a találkozót Thermával. Ha visszakattunk az Irodánkba, láthatjuk, hogy valaki egy levelet csúsztatott be az ajtó alatti résen. Ez nemcsak azt jelenti, hogy ideje lenne egy levélsekre nyitni felszerelni, hanem azt is, hogy Sapphíre összehozta a találkozót a titokzatos Thermával. A helyszín ugyancsak titokzatos: a város egyik kihalt részén lesz a randevú, ráadásul a háztetőfőn. Ha egyedül indulnánk oda, akkor nem találunk senkit a helyszínen és Lewton azon morog, hogy sokkal jobb lenne Malachite-ot is magával hozni: egyrészt segíthetne pár Thermával kapcsolatos kérdésben, másrészt meg végre leszálma róluuk ezzel az ügygel. Irány tehát Rhodan műhelye és közülük a nehézfűjű trolai, hogy összehoztunk egy találkozót a hűvös áhított Thermával – és már rohanhatunk is a helyszínre.

Ahogy Malachite előtt felmászunk a tetőre vezető tűzlétrán, meglepő dolog történik. Illetve tulajdonképpen az a lassan hagyományra váló esemény tulajdonképpen nem is olyan meglepő. Mármost az, hogy ismeretlen személy jól felbe kólint bennünket, és arra eszmélünk, hogy a hold világít az arcunkba és beszédfoszlányokat hallunk. Ahogy jobban magunkhoz térünk, a holdról kiderül, hogy egy erős asztali lámpa egy sötét szobában, a hangfoszlányok pedig a városi őrsg két tagjának a szava. Az első Nobby barátunk, a második pedig Detritusé, aki az egyetlen troll a városi őrsgben. A helyzet ugyanis az, hogy Malachite-ot valaki agyonverte a háztetőn. A néhai testi felépítését tekintve ez már önmagában is figyelemre méltó tény, az pedig nemkülönben, hogy a tett eszköze a pajzszerunk volt. Mundy után ez már a második gyilkosság, amit valamelyik holminkkal követtek el, minket eszméletlenül ottfelejtve a tetthelyen – szóval szokás szerint benne vagyunk a pácban, még akkor is, ha az indíték mind a két esetben hiányzik.

Nobby és Detritus jelenleg éppen arról vitatkozik, hogy melyikük a jó zseur. Az utóbbi az igazát bizonyítandó ütni akar, majd – amikor Nobby azzal csitítja, hogy nehéz lesz valomást kizseálni belőlünk, ha kiverik a fogunkat – rúgni. A kihallgatás a továbbiakban is hasonlóan kedélyes hangnemben zajlik: a tények felsorolása közben Detritus különböző típusú testi fenyegetéseket ígér, Nobby pedig kötszemélyes vakációt egy tengerre néző motelszobában, ingyenes fogasztással a minibárból. Később megjelenik Vimes kapitány is, aki a Cégnél egykoron viselt dolgaink miatt még mindig személyes haragosunk, és ő is beszéli a csövegésbe. Szeretné mielőbb lezárni ezt a pitáner ügyet, hogy mielőbb a titokzatos Ellensúly-kontinensen fekvő Agatheal Birodalomból érkezett börtöngyilkossal leszámolhassanak, aki a rituális gyilkosságokat elkövete a város fontosabb polgárain. A dolog szerinte úgy fest, hogy Lewton üte meg Mundy és Malachite-ot, közben megpróbálta úgy beállítani a dolgot, mintha az Ellensúly-gyilkosságok elkövetője végzett volna ezzel a két nímaddal is. Próbálhatjuk bizonygatni az ártatlanságunkat, ráterelni a gyanút Horstra, Al-Khalira vagy akár kire – a végén úgy is kénytelenek leszünk feladni a dolgot. Az összes holminkat elkobozzák és mi a Patricius palotájának alagsorába levő tömlőcsebe kerülünk.

A tömlőcsebe sok mindent nem tudunk csí-

nálni, legalábbis azon kívül, hogy személyre vesszük a cella falát, ami mellesleg a 'Hónap cellafala' címet nyerte az 'Otthon és Dungeon' című lap aktuális számában. Az unalmat az törli meg, hogy a cellaablakon beszűrődő fényben idővel egy patkányt pillantunk meg. A derék rácsáló hajkurászása némi felüdülést jelent a rabság egyhangú perceiben. Egy idő után nem szalad el – ez az a pillanat, amikor a jobb oldali falon felfedezhetünk egy patkánylyukat. Ebbe belekotorva pedig azt, hogy a falnak ezt a köblokkját el lehet tolni. Miután így tettünk vele, Lewton bemászik a résbe, hogy ő is részese lehessen annak a kevésbé szórakoztató élménynek, mint Monte Christo grófja. A vélt menekülési útvonal ugyanis nem a szabadságba, hanem egy másik cellába vezet. Illetve nem is egészen cella ez: teli van torvajakkal, műszerekkel, modellekkel – sokkal inkább valami kísérleti műhelynek látszik. A "cella" lakója sem Faria abbé, hanem Leonard da 'Quirm', a legendás ezermester, aki teával kínál bennünket. A Patricius jobbnak látta, ha ördögös találmányainak kifejlesztését a városi néptől légmentesen elzárva folytatja tovább, de ettől függetlenül a tudás nem vesz tudomást róla, hogy fogva tartják. Akárcsak legendás druszája (nem a Titanicos – a Mona Lisá!), ő is a Csapkodó-Szárnnyú-Repülő-Gépezet kifejlesztésén munkálkodik, és egy technikai jellegű probléma miatt teljesen megszűnt számára a külvilág. Ezt az állapotot még az itt átutazóban levő troll sem tudta megörölni. (Malachite-ról van szó. Nobby és több szereplő is beszélt már róla, hogy Malachite-ot régebben lecsukták a Von Überwald udvarházba történt betörés miatt, de ő megszökött a tömlőcsebe.) Mi se zavarjuk a Mestert, inkább sétáljunk a műhely végébe, és vizsgáljuk meg (jobb kattintással!) a falon levő részt, amit Malachite vésott ki, amikor megazó-  
lott.

Ebben a pillanatban lépteket hallunk a cellánk felől, így Lewton villámgyorsan visszaszalad. Szerencsére nem a kivégzőosztag érkezik, csak Nobby barátunk, aki azért jött, hogy kiengedjen bennünket, ráadásul Vimes tudtával. Találtak ugyanis egy szemtanút, aki homályosan látta a gyilkosságot. A szemtanú személye elég meglepő: egy gargyle. (Olyan kőszobor, aminek víz folyik a szájából.) az általa adott személyleírás alapján minket kizártak a gyanúsítottak listájáról. A kapitányságon visszakapjuk az összes holminkat, leszámítva a pajzsot, ami bűnjelként a Yardon marad. (Sebaj: a Cató Ankh pincéje előtt álló kocsirol fel lehet venni egy másikat.)

Mivel Nobby nem osztotta meg velünk, hogy mit is látott tulajdonképpen a kővé dermedt "szemtanú", cőlszerűnek látszik, ha mi is szőnézünk a tetthelyen. Nobbyék akkurátusan körberajzolták Malachite holttestének körvonalaát, de mivel ez csekély információval bír, forduljunk a Gable nevű kőszoborhoz. Rövid próbálkozás után eltekintünk az "Iroda locsgója" (Clerk's Gable) és Clark Gable nevéből származó szővics magyarra interpretálásától, koncentrálnunk inkább a mondókájára. A társalgás ugyan kicsit nehezen indul be (Gable kicsit nehezen beszél, lévén egy esőcsatorna a szájában, továbbá nem szereti, ha igen nyugodt életvitelét kritizálják, miszerint nincs más dolga, mint itt ülni a tetőn), a Malachite-gyilkosság adat használatával sikerül egy új nyomot kierni belőle, miszerint a trollt valami hatalmas, szárny-szerű lény verte agyon.

Tegyük újra tiszteltünket a Patricius palotájánál. Na, természetesen nem az örökkel fogunk diskurálni, hanem megyünk tovább a szeméttelre. A falat jobb kattintással megvizsgálva a fejünk felett pont azt a lyukat látjuk, ami Leonard műhelyéből nyílik. A feljutás módja kézenfekvő: elő a csákllyát és Lewton már mászik is. Itt egyelőre nincs dolgunk (szóval mászhatunk is vissza), a dologra csak azért volt szükség, mert ha most a noteszből előszedett 'bűvőhely' adatot használjuk a falon, akkor meg is találtuk a Two Con-







kers számára ideális rejtékhelyet: a Patricius arra előtt – elég örült ötletnek tünik, hogy működjön.

Ballagjunk vissza a Café Ankh borospincéjébe, ahol Lewton előjságoltja Ilsanak, hogy megtalálta a búvóhelyet. Two Conkers úgy látszik egyéb tanulmányokat is végezhetett, mert azonnal beszélt Leonard gépezetének munkálataiba. Hagyjuk is őket magukra, és nézzünk Ilsa után, aki jön nekünk egy szívesseggel: bejuttat bennünket az Archeológusok Céhének roppant exkluzív, zárt körű klubjába. A belső tér roppant barátságos benyomást kelt: félhomályos könyvtárszoba, a kandallóban ropogó tűzzel. Mintha a kandallónak támaszkodó női alak is ismerős lenne valahonnan. Feszes zöld blúz. Még feszebb világosbarna forróadrág. Egyetlen vastag copfba font hosszú vörösesharna haj. Roppant figyelemre méltó domborzati viszonyok. A két pisztolyát ugyan mintha elhagyta volna valahol, de semmi kétség: ez Laredo Cronk, "tomb evacuator". Kicsit szkeptikusan hallja, hogy vendégek volnánk: tíz vendég közül ellop valamit. Ami tulajdonképpen nem is nagy bűn, lévén a régészek raktáraiban levő összes holmi is lopott (az ő mentése például az, hogy kizárólag ezer évnél öregebb épületekből szokott lopni).

Lewton ugyanis soha nem hallott a lányról (pedig tavaly kétszer is szerepelt a 'Havi Régész' címlapján!), de hosszasan csavoghat a lánnyal – a játékos rekeszizma-ának nagy öröme. Laredo elmondja az ő kis életét, amely abból áll, hogy ősrégi, elhagyott épületekbe tör be, hogy teljesen értéktelen kőkori vackokat szedjen össze (amelyeket aztán rendre visszalopnak) – marhaság, de az emberek szeretik hallgatni a kalandjairól a szülő történeteket. Egyéb-ként már szeretne nyugdíjba vonulni, de a közönség nem hagyja. Azt is elkotyogja, hogy a vackokat az épület alatti termekben tárolják, amelyeket különleges, saját tervezésű biztonsági rendszere véd. Mellesleg ismeri Jasper Horstot is, a rosszhíré kincsvadászt: már egy csomószor versenyeztek egy-egy tomb raidelésében, és persze mindig legyőzte. Mint szakértő, természetesen azonnal felismeri a Mundytól származó őrmét is, továbbá fellebbenti az eddigi beszélgető partnereink által már sokat emlegetett Tsort és Tsorta nevű helyek körül lappangó titkot is. A kettő között a különbség 2000 méter. Az első egy város (a véres tsorti háborúk helyszíne), a második egy falu (a tsorti véres háborúkkal kapcsolatos turizmus helyszíne). Az őrmét nyilvánvalóan loptuk (látja a szemünkben), de ő roppant büszke ránk: a Korongnak ugyanis egyre több "tomb evacuatorra" van szüksége, mert végeláthatatlan készletek vannak ősi sírokból, katakombákból, templomokból, piramisokból, elveszett városokból, eltemetett kontinensokból, dungeonokból, szentélyekből...

... szóval itt az ideje itthagyni ezt a nőt. Ugorjunk be a mi jó öreg Horst barátunk rezidenciájára, aki családostan veszi tudomásul, hogy még nem hoztuk a kardot. Ha viszont megemlítjük neki, hogy Laredo a városban van, egészen felvillanyozódik és egy újabb üzletet ajánl: ha összehozunk neki egy találgatást vele, akkor esetleg részletesen is megbeszélhetjük a kard-ügyet.

Vissza a Régészek Céhébe, ahol a noteszben Horst nevére kattintva átadjuk Laredo-nak az üzenetet, azzal a kommentárral, hogy ez valószínűleg csapda. Ezt ő is nagyon jól tudja, pontosan ezért érdekli az ügy – és ezzel a hölgy elvonul újabb tomboló "tomb"-olásokra. Most már piszkálhatjuk a berendezési tárgyakat, elsősorban a könyvespolcot, amelyen észrevesszük, hogy az egyik könyvpánttal van rögzítve. Ha meghúzzuk, a kandalló nyikorogva elfordul és feltárul a raktárhöz vezető rejtékhely. Laredo természetesen nem hazudott a biztonsági rendszerrel kapcsolatban (vagy legalábbis nem sokat: ugyan a felirat biztonsága szerint nem ő készítette őket – viszont léteznek). A teremajtó körül vibráló rózsaszín energia-

nyalábok pont fordítva működnek, mint az a bizonyos mesebeli herceg: az összeszkó-lóznak velük, Lewton a magánnyomozói állást meteorológusra cseréli, és vidám brekegessel elugrál. Nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy a megoldást a falon levő panel szolgáltatja, de per pillanat csak véletlenszerű kódokat tudunk beírni, ami kevés lesz a sikerhez.

Van nekünk viszont egy biztonsági szakember ismerősünk a Saturnalia kaszinóban, a krupie társaságában. A Warb nevű varázsló (aki feltalálta a biztos módszert arra, hogy hogyan lehet veszíteni) ismereteink szerint a Láthatatlan Egyetemen tréningezi magát, s mellesleg a Láthatatlan Securitynél dolgozik, ahol mágikus (és roppant költséges) biztonsági berendezéseket készítenek. Fogalma sincs róla, hogy miért jár ide, amikor egy nagy rakás szerencsétlenség és állandóan veszít, de úgy gondolja, hogy itt talán van egy kis esélye. Egy ilyen szerencsétlen fickónak nyilván nagy szüksége van egy szerencsét hozó amulettre (ha balszerencsét hoz, akkor meg úgysem vesz észre a változást), tehát ajánljuk fel neki Regin nyakláncát. Warbnak ismerős a cucc: Regin sokat viselte itt játék közben – csak tudná, hogy csinálta, hogy mindig nyert... Azt sem igazán érti, hogy ha tényleg ilyen szerencsét hoz a lánc, akkor ugyan miért akarjuk nekiadni. Majd megéri: nem nekiadni akarjuk, hanem EL. Mivel pénzre nincs, barterizált lesz a dologból: a csavogási listában megjelenik az 51-es raktárra vonatkozó lehetőség. Ugyan a kódot nem tudja, viszont minden biztonsági rendszernek van egy szervizkódja is, ami mindögyiknél ugyanaz: a "hátsó ajtó" (egy X a panelen) – ezt némi húzódozás és rábeszélés után meg is kapjuk tőle.

Vissza a mágikus kapuhoz, ahol a noteszből tárgyként használva a "hátsó kaput" kinyithatjuk a termet. Kis gond van: dugig van mindentféle kacattal, valami útmutatásra lenne szükség. Az útmutatást már megadta Ilsa, ha a Mundy halálának helyén talált szám után érdeklődünk nála: "3712V? Ez úgy hangzik, mint egy feltárló szám az Archeológusok Céhének raktárában." Használjuk tehát ezt tárgyként a ládákban, és méris ott állunk a Varberg-ládát tartalmazó vitrin előtt. Újabb probléma: a vastag üveg gondosan le van zárva, amit a pajszerelel sem tudunk betörni. A megoldás a Korong legelősebb dolga: a gyémánt trollfog, amit a Mauzóleumban, a Madame Lodestone sírjában fekvő troll-romok közül vettünk magunkhoz. A fog kiválóan hasítja az üveget és nem sokára a kezünkben is tartjuk az értékes zsákmányt: az aranykardot, ami után Carlotta, Horst és még ki tudja hányan vágyakoznak. Lewton családostan megjegyzi, hogy azért annyit elvárt volna egy ilyen mágikus herkenytől, hogy egy kicsit vibráljon vagy egy kicsit világítsa – de az egy teljesen szokványos kardnak tünik.

Pedig nem az. Ahogy kilépünk a Céh épületéből, Lewton úgy dönt, hogy jobb lesz, ha hazáig rohan. Valaki azonban a nyomába szegődik és ugyanazt a rémálmod látjuk megelövenedni, mint az Introban. Lewton üldözöbe veszi valaki – vagy Lewton veszi üldözöbe valakit? Ez egyelőre nem tisztázott, viszont igen, hogy akinél a kard van, az az üldözö, és egy ügyes csellel hamarosan elvágja a másik útját. Villan a kard, eldőli egy test és az eső vérfolyamot mos a bűdösen hömpölygő Ankh folyóba. Meghaltunk. Eltemettek bennünket a Kisbáb Istenek Templomának temetőjébe. Nyugodj békében, Lewton... Ámen.

Mielőtt gyászbé horolna a kedves olvasó, megnyugtatom, hogy nem ő halt meg, csak Lewton – legalábbis a történet szerint. Hamarosan farkasembarként kel ki a sírjából, ami meglehetősen új perspektívát ad egy magánnyomozó karrierjének. Még a végén talán elnyeri Carlotta kezét. Vagy Ildát. Vagy Sapphro-ét. Vagy Horstét, mert van aki forrón szereti... Vagy egyiket sem. A jövő hónapban kiderül.

CSITT!

THRUST,  
TWIST AND  
TURN

Nyáron megtele-deztünk egy kicsit erről az autóversenyről, de azért két könnyítés talán nem fog megártani hozzá. Csináljunk a játéknak egy short-cutot, majd a Tulajdonosságok-meni-jében az indított TTT.EXE után írhatjuk be a következő paramétert (a – előtt szóközzel!)

–ACCS: az összes pálya választhatóvá válik  
–CODENAME:LAA-MANEN007: bónusz autó

CSITT!

ROLLER-  
COASTER  
TYCOON

A Vidámpark-tulajdonosoknak egy csomó problémája van mindig a látogatók lelkiállapotával. A dolgon jelen-tősen segít, ha az alábbi nevek-re nevezik át a parkjukat:

JOHN MACE: a látogatók dupla pénzt adnak ki minden menetért mindegyik látványosság-on

JOHN WARDLEY: a látogatók mindig elégedettek, sem-mitől nem romlik a hangulatuk  
MELANIE WARN: a látogatók mindig tökéletesen boldogok

CSITT!

DRAKAN  
(DEMO)

A beszéd billentyű megnyomása után az alábbi csaláso-kat begépelésével a következőket ér-hatjuk el:

SANCTUARY: Isten mód  
SMEGHEAD: maxi-mális egészségg







levelező fórummá változik vissza. Amúgy meg ha valakinek a levelére csak gorombán tudsz válaszolni, mert annyira felmegy benne a levél olvasata közben a pumpa, akkor inkább ne rakd be, ezzel csak további embereket dühítesz fel, azok is írni fognak hülye leveleket stb. Talán ebben lehet igazán legjobban megsérteni az olvasókat.

Ne feledd, a CoV a postája miatt vált híressége mellett hírhedtté is, ez egy olyan része volt az újságnak, amelyre büszke lehetett mindenki, hogy ismeri, olvasta, az ő CoV-jában is benne volt. No, és persze a benne elhangzó témákat nap mint nap felvették a sulikban a kölykök és a munkahelyi számítástechnikusok. Ezek a jópofa dolgok még mindig megvannak, csak a CoV-at adják a színvonalcsökkenést és elpártolnak, vagy elvesztik a kedvüket az íráshoz.

Szerintem itt most alapvető marhaságot beszélsz.

1. A CoV-hoz képest itt jól nevelt, választékos úriember vagyok. Ha nem tetszett valami, ott szépen elküldtem az illetőt oda, ahova hirtelen kívántam – itt szerényen megpróbálom láttatni vele azon dolgokat, amelyek elkerülték amúgy éles figyelmét.

2. A benne elhangzó témákat meg azért hozták fel másnap az iskolában, mert egyrészt a levelezési rovatval rendelkező újságok körében akkor (is) az volt a trend, hogy kizárólag olyan

25 ezer ember előtt. Nem ildomos viselkedés – mondaná Fülöp Jimmy. (Bár alapanyag még bőven lenne az ügyre.)

3. Olyan leveleket válogatok be, amilyenek jönnek – na jó meg olyanokat, amire érdemes válaszolni, netán direkt a Csevegőben akarok rá válaszolni ilyen-olyan okokból. (Mint az imént kifejtettem, ez is egy "ilyen-olyan okból" kategóriájú volt.) Meg néha olyat is, amin valamiért nagyon kacagtam. Itt van egy ilyen is, ami egyben egy közérdekű kiáltvány is:

**MEGNŐSÜLTEM!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

*Eééén marha!*

**FÉRFITÁRSAIM!!!!!!!!!!!!**

*A nő csak messziről jó, na meg sötétben! Ha egy nő megkérdezi hány gyereket szeretnél, kapd fel a nadrágod és rohanj, ameddig bírsz (a következő nőig :))))))*

*No pá...*

*1999.09.21. Rabságom naplója...*

*Mfalcon*

*Látod-látod? Ezért (is) jobb a PC: van rajta On/Off gomb. Szerencsés egybekelés-tekhez egyébként az 576 olvasók nevében is szívből gratulálok / őszinte részvétet. (Nem kívánt rész törlendő.)*

Nem tudom, mennyi bevételek van az apró-hirdetésből, de én a helyetekben vagy eltörölném, vagy ingyenessé tenném, de valamilyen terjedelembeli korlátozással (lásd mondjuk VOX és a szelvényes megoldás), bár ebbe annyira nem tudok beleszólni, mivel a háttérét a dolognak nem ismerem.

Akkor elárulok egy háttérinformá-

saját joga eldönteni, mikor van ezredforduló, de szerintem a legjobb, ha nem írjuk le, hogy szerintünk mikor van, mert ez nagyban feldühítheti azt az olvasót, aki mondjuk pont az ellenkezőjét gondolja (például engem a meggyőződése miatt, hogy 0. év nem volt és eddig évezredekben át úgy számoltuk, hogy az 1000. év még az előző századhoz tartozik, ahogy ez az évszázadoknál is megvan (pl. 1800 még a XVIII. század, így 2000 is még a XX. század).

Pheew, hát remélem, hogy valamennyit sikerült segítenem egyik kedvenc újságom jelenlegi helyzetén és sikerül a hírneveteken az olvasók körében esett csorbát kiküszöbölni (Pardon, ez így nem pontos: a TE körében esett csorbát kiküszöbölni – mindenki csak a saját maga nevében beszéljen, ne képzeljen maga mögé nem létező tömegeket. Ez persze nem vonatkozik a kormányparti politikusokra, nekik szabad.) és remélem, hogy nem a rossz oldaláról nézed a dolgot és nem veszed az egészet kioktatásnak egy feldühödött pillanatodban.

Ha esetleg valamit felhasználsz az ötletekből, én annak nagyon örülni fogok, remélem, pozitív változásoknak leszünk szemtanúi (ha esetleg honorálni szeretnéd eme tetteket, nyugodtan küldj sört, de csak gyömbérsört, én azzal élek).

Kívánok minden jót a továbbiakhoz! Üdvözlettel, Chilly

Dear dude! Sok mindenre itt a végén nem

most szilveszterkor lesz-e vagy jövőre – látod, már tudat alatt is vigyázok minden szavamra! Mindegy. Sörrel persze szó sem lehet (gyömbérről meg pláne), a lényeg, hogy jól csevegtünk, csocsosz.

Volt még egy borzasztó baklövés az előző számunk Kingpin leírásában, amit most még mindenképpen orvosolnunk kell:

Szia CoVboy!

Mond meg a Vári Zolinak, hogy ha a Cypress Hillt meg egyszer a hardcore-ba sorolja, akkor letépem a fejét és le\*\*\*\*ok a nyakán!!!!!!!!!!!!!! Vagy még jobb: többet nem veszem az 576kB-t. (Maradjunk az első verziónál. Utóbbi esetben én követem el a mi Zolinkon az említett inzultust.) A szüleim így is ugrálnak, hogy minek veszem azt a marhaságot ha már egyszer előfizettek a pc gurura. A Limp Bizkit, az hardcore. A Cypress Hill az izzig-vérig californiai ganxtarap. NEM hardcore.

Ennyit erről, csá!

Killer MC

A helyreigazításnak helyt adok. (Különböben még rákérdeztél az Országpház.) Vári Zolinak munkaköri kötelessége lesz ezentúl a "Ki kicsoda a jelenkori rapzenében?" (röviden: Deathrap Dungeon) című lexikon tanulmányozása. Ismereteiről hónapok végén felmérő dolgot fog írni, melynek eredményeiről természetesen tájékoztatom olvasóinkat.

Mielőtt fájó búcsút vennék tőletek, felhívom a figyelmet az alant látható interaktív társasjátékunkra, amihez még egy jövő havi 576, valamint egy ollió is szükséges-tik majd. A dolog egyfajta Magic the Gathering-szerű gyűjtögetős kártyajáték, csak itt nem tart olyan sokáig összegyűjteni egy teljes paklit (meg nem is kerül annyiba). A fotó nem engem ábrázol, tehát nem kell darts-táblának használni. Ha valakit az is érdekel, hogy akkor vajon kicsoda, lapozzon a 16. oldalon lévő reklámhoz, ahol abban a szerkóban látható, amelyben talán egy kicsit már könnyebben felismeri pármilliárd ember a Föld kerekén.

Ha gondoljátok, a jövő hónapban vitatkozhatunk esetleg arról, hogy mikor lesz az ezredforduló. Vitaindítónak:

a./ 1999. december 31. utáni napon

b./ 2000 december 31. utáni napon

c./ holnap

d./ nem lesz ezredforduló: most szilveszterkor lepattanunk az újévről, és mandinerből meggyünk vissza 0-ig.

Pusszant mindenkít: CoVboy

tudok válaszolni itt a végén, hiszen menetközben már megtettem. Gratulálok, hogy ekkorra levelet bírtál írni, ami még

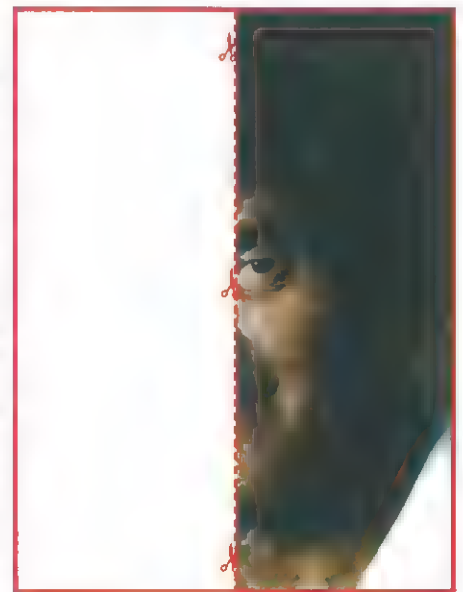
erősen megvágott állapotban is majdnem betérítette a csevegőt. (Persze ehhez én is hozzájárultam, de álmos vagyok, és

ilyenkor mélyen filozofikus hangulatba kerülök, ami nálam akut szószátyárságban csapódik le.) Az utoljára felvetett probléma szerintem úgy marhaság, ahogy van – de legyen neked! Nekem legalábbis tökmindegy, hogy volt-e nulladik év vagy sem. Tiberius római császár és kortársai viszont szörnyen pechesnek érezhették magukat ahogy -1-ből +1-be zuppantak, és így szinte teljes mértékben kiesett az életükből egy év. Persze mély elégedettséggel tölt el, hogy milyen kis ügyes vagyok: mostanában valamelyik cikkben úgy fogalmaztam, hogy valami várható az ezredfordulón, függetlenül attól, hogy

leveleket küldtek le, amelyben a t. levélíró valószínűleg már attól is orgazmust kap, ha csak rágondol az adott újságra. Én másként gondoltam az ügyet: a vállonvergetéseket szépen zsebrelettem, az újságban pedig azokra válaszoltam, akik pont ellenkező alapállásból írták meg kicsiny véleményüket. Biztos volt egy kis meglepetés először, pedig én csak annyit csináltam, hogy mindenkivel olyan hangnemben beszéltem, ahogy ő velem: ha boldogodott, akkor én is mókáztam; ha komoly volt, akkor próbáltam megmagyarázni neki a dolgokat (már ha tudtam); ha pedig kilógott a kapa a szájából, akkor természetesen azonnal elhajtottam a jó büdös – szóval oda. Most lehet, hogy öregszem, de már rég nem okoz elégtételt, ha sikeresen bohócot csinálók valakiből 20-

ciót: mint a hirdetési tarifákból és a hirdetések számából is láthatod, nem ez az évezred boltja – ez csak egy lehetőség az olvasóinknak. A hirdetés meg igen egyszerű okokból nem ingyenes: amikor például a CoV-nál ingyenes volt, akkor mindenki nekiállt hirdetni (ha már egyszer ingyen van!). Ilyenek jöttek, hogy BMX-kerékpár eladó, 20 év körüli szőke lányok ismerettségét keresem, valamint méz kapható. Gépelhetük három napig.

Amúgy még egy dolog a hátsó borítóról, mégpedig, hogy az ezredforduló már hivatalosan sem 1999. december 31. után következik be, hanem 2000-ben ugyanezzel, ugyanígy nem volt 0. év, ebben megegyeztek a vitás felek és ez már hivatalos álláspont. Ez valahogy szúrta a szemem a WestEnd City Center reklámjában. Mindenkinek megvan a





# A P R Ó H I R D E T É S E K

Dialitmek nagy választékban kaphatók.

Tel. 322-8218

Használt diavetítőt vennék. Tel.

322-8218

## EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel 06-1/388-55-34

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciával, átvitása, értékesítése C-64 turbókártyák, Amigas bővítmények Tel 418-8845, 06-30-9-510-510

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kívágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenn tartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánzemélményeknek:

Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GEPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE KERES	OPCIÓK	VASTAG BETŰ INVERZ	(+50% FELÁR) (+50% FELÁR)
-----------	----	-----	-------	----------------	--------	-----------------------	------------------------------

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetés:

**576 Konzol**

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot:  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Kbyte**

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot:  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



**COMGAME "576" KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAGCÍMVÁLTOZÁST JELEZZEN SZÍVESKEDJENEK!



**TRANS-AM** *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest 1145 Titel u. 2/b.

Tel: 364 05-79 és 251-79-16

Radiótelefon: 06-209-344-391

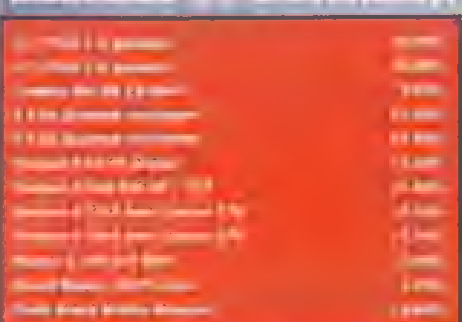
Faxbank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Http://www.trans-am.hu Email: info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

2000. január 1. óta működik



Trans-Am Devil PB Celeron: 19.920.  
Pentium II #EX, PII 333A Celeron, 32 SD,  
4.3 GB HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP,  
48x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.

Használt Pentium számítógépek kiárusítása!!!  
Canon BJ 10 SJ0 **használt/3hó garancia** 10.800.

**HASZNALT ALKATRÉSZEK ADAS - VÉTELE!**

Komplett gépek tetszőleges összetételűben, 24 óras teszteléssel,  
1+2 év garanciával, rakgárral!

Teljeskörű szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlóinkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSE IS VÁRJUK!**

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Áraink ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak  
és képzésszolgáltatásra vonatkoznak.

**Ready**  
COMPUTERS

**SZÁMÍTÁS-  
TECHNIKAI  
SZAKÜZLET,  
BEMUTAZÓ-  
TEREM,  
SZERVÍZ**

**READY COMPKER KFT.**

Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)

Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671

H-P: 9.30-18.00 Szó: 9.00-13.00

**SZÁMÍTÓGÉPEK**

Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1-2 év  
garanciával, jogtisztaság ajándék szoftverekkel

OTP áruvásárlási hitelre már 20% kezdőszámla

befizetésével hazaviheti számítógépét

vagy 25.000 Ft érték feletti részegységét.

Melyszini ügyintézés, hitelösszeg 300.000 Ft-ig.

**ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK,  
ELEMÉK SZÉLES VÁLASZTÉKA**

Abit, Gigabyte, Asus, Acorp, Intel, Soyo alaplapok,  
Quantum, Seagate, IBM, WD, Maxtor winchesterek,  
S3, Asus, Diamond, Trident, ATI VGA kártyák,  
Creative, Sony, Panasonic, Asus, Plextor CD-rom-ok  
SoundBlaster, Diamond, Aristo, Yamaha hangkártyák  
Canon, HP, Lexmark, Epson nyomtatók.

Interneten: [www.ready.hu](http://www.ready.hu), [ready@alfarmix.net](mailto:ready@alfarmix.net)

Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

**Viszonteladói árak: 06-30-9413-453**

**BALATI Computers Bt.**

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k, Epox, Abit, Acorp,  
Gigabyte, Asus alaplapok, CD-ROM

ok, hangkártyák, Winchesterek

**Gépátépítés:**

Asus M773-C, AMD K6-2 400MHz CPU

már 30.000,- Ft-tól

Használt, működő

alkatrészek beszerzésük

Javítás, tanácsadás.

**OTP részletfizetési lehetőség!**  
Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,

06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: [balati@ahol.com](mailto:balati@ahol.com)

[www.balati.hu](http://www.balati.hu)

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# Star Wars Akció

**Canon**

Ha most Canon BJC-2000-es  
nyomtatót vásárol, ajándékba  
kapja hozzá a Star Wars CD-ROM  
2 teljes verzióját:



Canon BJC-2000

**22 990 Ft+ÁFA\***

**AJÁNDÉK  
TARTALMAZ**

A Star Wars játék és multimédiás CD-ROM minimális hardverigénye: P166; 32 Mb RAM és 3D gyorsítókártya. Az akció a készlet erejéig és kizárólag az akciók kiadására érvényes.  
Kapható országwide a Canon partnereknél. További információt az (1) 237-6055-ös telefonszámon kaphat. FAX BANK: (1) 233-3666/1030. Internet: [www.canon.hu](http://www.canon.hu)



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte akciós áron, egységesen

## 100,- FT / DB

(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók  
vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	6,-	1	6,-	41	49,-
2	10,-	22	4,-	42	49,-
3	20,-	23	4,-	43	49,-
4	20,-	24	4,-	44	49,-
5	20,-	25	4,-	45	49,-
6	20,-	26	4,-	46	49,-
7	20,-	27	4,-	47	49,-
8	20,-	28	4,-	48	49,-
9	20,-	29	4,-	49	49,-
10	20,-	30	4,-	50	49,-
11	20,-	31	4,-	51	49,-
12	20,-	32	4,-	52	49,-
13	20,-	33	4,-	53	49,-
14	20,-	34	4,-	54	49,-
15	20,-	35	4,-	55	49,-
16	20,-	36	4,-	56	49,-
17	20,-	37	4,-	57	49,-
18	20,-	38	4,-	58	49,-
19	20,-	39	4,-	59	49,-
20	35,-	40	42,-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre  
(1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot  
rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán  
található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,  
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

## Akciónk a készletek erejéig tart!

\* A darabszámtól függően a  
postaköltséget az alábbi táblázatból  
számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es  
számai eredeti árán + postaköltség\* megrendel-  
hetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/12	398,-
98/2	318,-	99/1	398,-
98/3	318,-	99/2	398,-
98/4	318,-	99/3	398,-
98/5	318,-	99/4	398,-
98/6	318,-	99/5	398,-
98/7-8	576,-	99/6	398,-
98/9	398,-	99/7-8	576,-
98/10	398,-	99/9	398,-
98/11	398,-		



# KönyvCamp

1122 Budapest, Városliget u. 31/A. L. emelet  
Telefon/fax: (06-1) 211 266 / (06-1) 250 114-053  
Nyitvatartás: P: 9-18 óra Sz: 10-18 óra

**Géptelepítés, használt  
alkatrészek beszállítása!  
Diákoknak 2% kedvezmény!**

Riva TNT 16MB RAM

**14.500 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 2000

**18.900 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 3000

**27.800 Ft + ÁFA**

P-II alaplap, 400 Celeron, 64Mb RAM, 6.4GB HDD,  
1.44 FDD, Midi ATX, SB kompatibilis hangkártya,  
Riva TNT 16MB, 40x CD-ROM, billi, egér, 15" monitor

**163.950 Ft + ÁFA**

Egyedi igény szerinti konfigurációk kiépítése is!  
További információért kérjük telefonáljon!

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmában:

Soul Reaver: Legacy of Kain (PS)  
N64 Explorer-ismertető (N64)  
Final Fantasy VIII (PSX)  
Gex 3 (PSX)  
Spyro 2 (PSX)  
Warzone 2100 (PSX)  
Shadow Man (PSX)

**EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

Ne felejtsetek el a  
következő számban  
szerezni a  
576 KONZOL  
magazint!



## ÚJ BOLTUNK NYÍLT!

1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m<sup>2</sup>-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel **VÁRUNK!**

WESTEND



CITY CENTER

1062 BUDAPEST,  
VÁCI ÚT 3

**NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12**

ISSN 0865-8226



9 770865 822000

## 576 KBYTE SHOP

HELY ADOLF ÁTSZVA VÁSÁRLÓKÖZÖSSÉG

1062 BUDAPEST, RÓZSÁNYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



## 576 KByte a Mammuthban!

Budapest, II. kerület, Széna tér 2. emelet,

a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-00-76

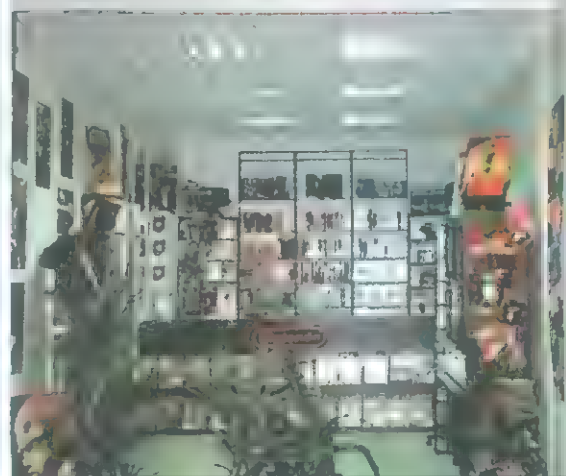
## 576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237

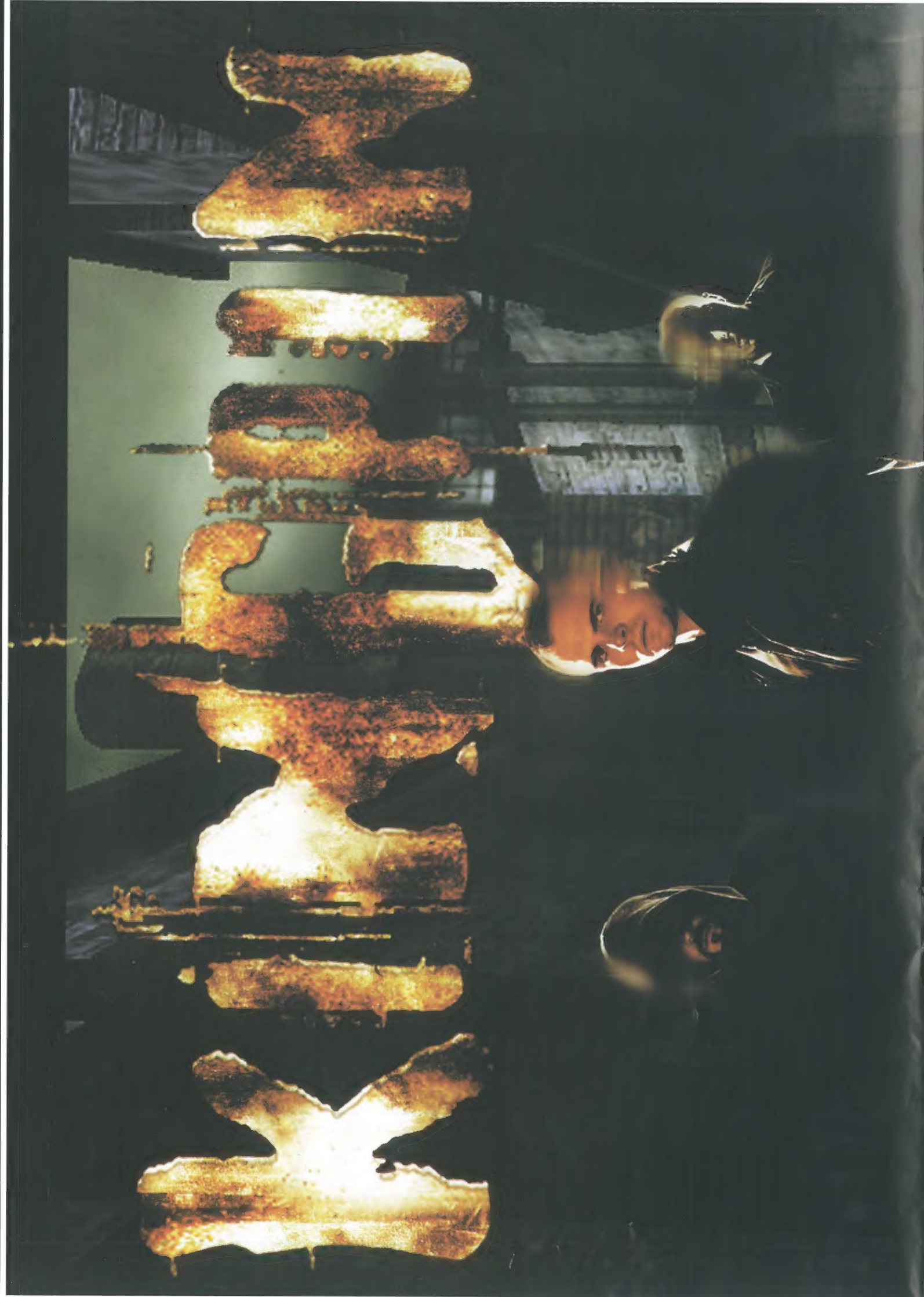
TEL.: 419-4117 (A Kárponti Információnál)



**576** KByte







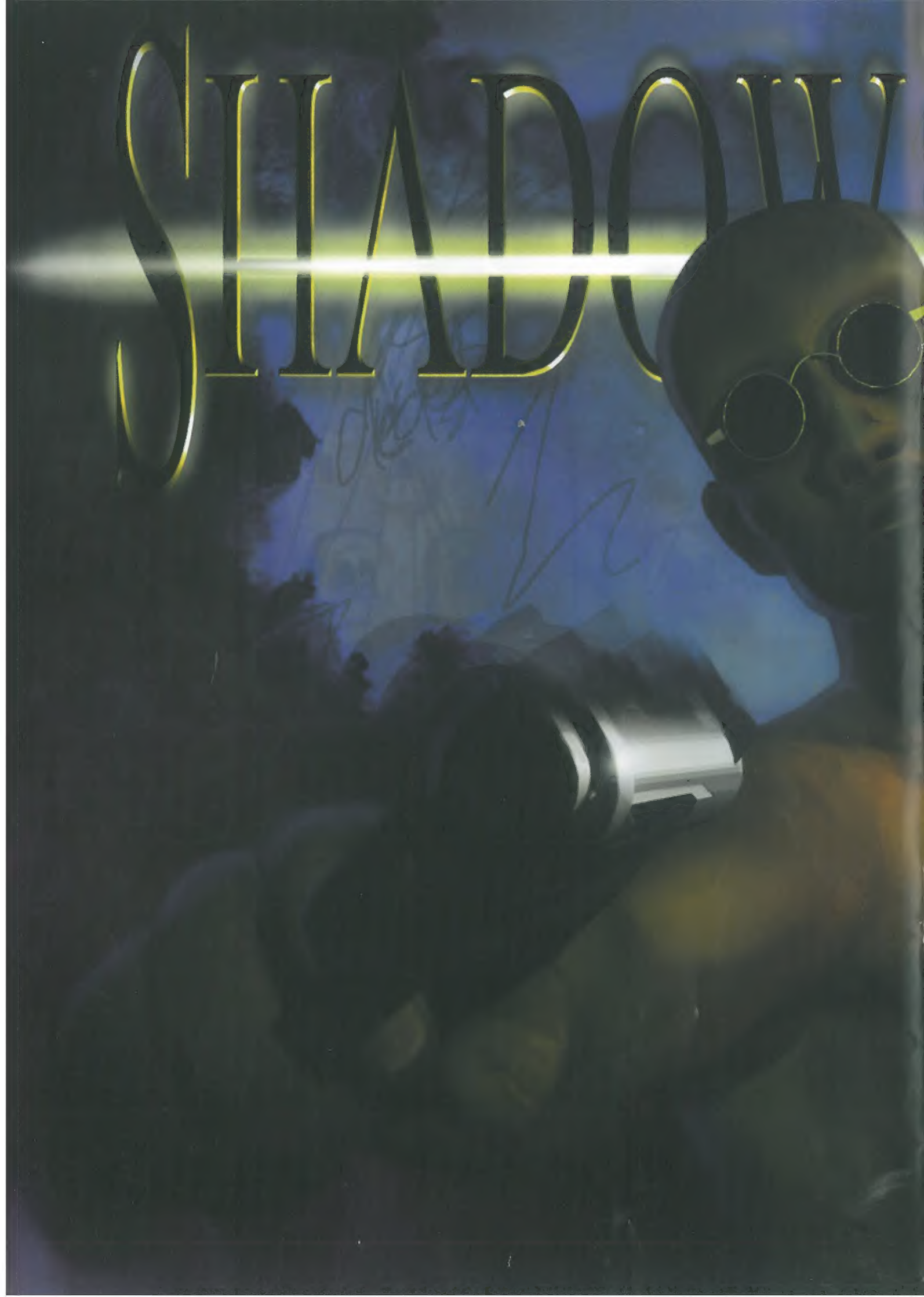




**576**  
KByte  
**POSZTER**



# SHADOW





# MAN

**576** KByte  
**POSZTER**

